

絶体絶命を切り抜けるアドベンチャー&ノベルゲーム専門誌

Adventure VOL.01 GAME SIDE

© 2002, 2003, 2004 FOG/O-TWO/SYSTEM PRISMA



[巻頭特集] それはPCゲーム黎明期から始まった

アドベンチャー ゲームの歴史

アドベンチャーゲームの音楽史
テキスト・アドベンチャーは死なず

名作紹介

風雨来記3
MISSINGPARTS

シュタインズ・ゲート

STEINS;GATE
シリーズ入門

遠藤正二郎 インタビュー
メガCD未発売作『銀河鉄道999』と
PS3最新作『解放少女 SIN』

それはPCゲーム黎明期から始まった アドベンチャーゲームの歴史

世界初のAVGはネットワーク上で誕生

一定のルールやストーリーのもとで選択や解答の探索を重ねて物語の結末を目指す——アドベンチャーゲーム(以下AVG)をそう定義するなら、世界初のAVGは『Colossal Cave Adventure』(75年)だろう(※下枠参照)。そのプラットフォームは、インターネットの前身であるARPANET(正確にはネット共有されたPDP-10という大型コンピュータ)。AVGの歴史は個人用のパソコンより先に、ネット上で産声を上げたのだ。通称『Adventure』がジャンルの語源にもなった本作は、多くのプレイヤーに熱狂的に遊ばれた。彼らは大学生や研究者といった“作れる”人たちだったから、思い思いのアレンジを加えられた子孫が続々と現れたのだ。

その中でAVGを広める転機となった商業作品が『Zork』三部作(80年、81年、82年)だ。洞窟探検をヒ

Text=多根清史(フリーライター)

アドベンチャーゲームといっても、その種類はテキストAVGからアクションAVGまで多岐にわたる。今回は「テキスト情報から選択や回答の探索を重ねる」作品群について、その歴史と現在を振り返る。

『Colossal Cave Adventure』の原点

Text=hally(VORC)

世界初のAVGと呼ばれることの多い『Colossal Cave Adventure』(1975年)だが、この作品は突然変異的に生まれたものではなく、対話式インターフェイスの起源としては『ELIZA』(1966年)、ルールとストーリーのもとで結末を目指すゲームの起源としては『Hamurabi』(1968年)、また洞窟内の探索がモチーフのゲームとしては『Hunt The Wumpus』(1972年)といった先例がある。それぞれテキストだけで完結するものであった。

『Adventure』は、オリジナル版を拡張した人々のアイデアを吸収して、ファンタジー的な世界観を膨らませていった。『Zork』の舞台も「巨大地下帝国」の一部を占めている地下迷宮という壮大な設定である。

とはいっても、当時のコンピュータの表現力は限られていた。グラフィック表示ができないPDP-10を前提と

当記事に引用されているゲームタイトル及び画像は、各著作権者の登録商標及び著作物となります。

当記事は、著作権法第三十二条「公表された著作物は、引用して利用することができる。この場合において、その引用は、公正な慣行に合致するものであり、かつ、報道、批評、研究その他の引用の目的上正当な範囲内で行なわれるものでなければならない。」の見解に基づき、ゲーム文化の批評・研究を目的として必要最小限(1枚)の写真及び図版を引用しております。ならびに、著作権法第四十八条「著作物の出所を、その複製又は利用の態様に応じ合理的と認められる方法及び程度により、明示しなければならない。」の見解に基づき、当時または現在の出所及び出典(発売年、発売元等)を明示しております。

ご理解の程、お願い申し上げます。

ゲームサイド編集部



『Mystery House』

1980年 Sierra On-Line
※写真はAppleII版



『Zork』

©Activision Publishing, Inc.
※写真はAppleII版

した『Adventure』や直系の『Zork』シリーズも、文字だけの「テキストアドベンチャー」だったのだ。

当時は読者の選択で展開が変わる「ゲームブック」も大流行していた。「火吹山の魔法使い」など「ファイティング・ファンタジー」シリーズを手がけたステイブ・ジャクソン氏とイアン・リビングストン氏の二人は、「D&D」などテーブルトークRPGの入門書として、ひとり遊びできるゲームブックを出版社に持ち込んだという。テキストAVGもゲームブックも「D&D」的ファンタジー世界観が根本にあり、やがてコンピュータRPGという巨大な「支流」に流れ込んだのかもしれない。

テキストから「ハイレゾ」AVGへの進化

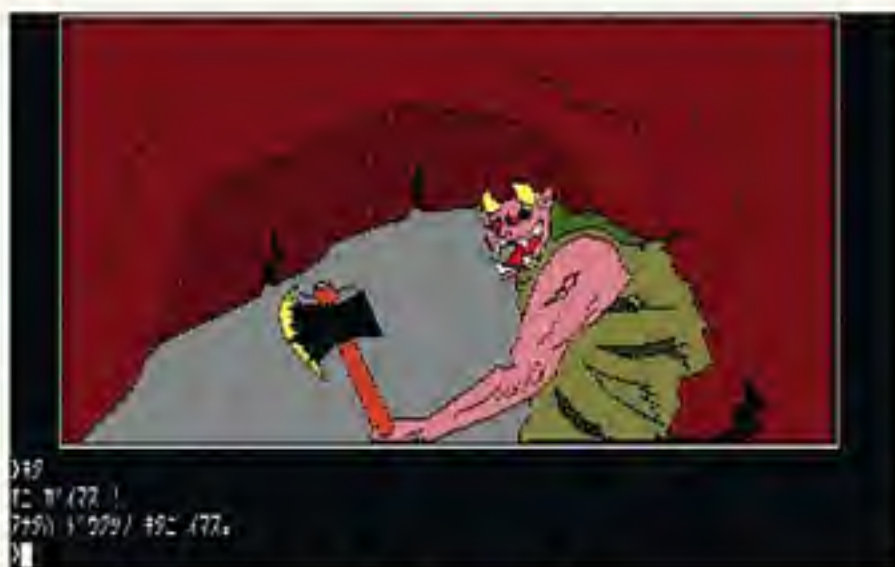
『Zork』三部作からほどなく、「月刊アスキー」誌上で『表参道アドベンチャー』（82年）が登場した（読者が自ら打ち込むダンプリスト）。同誌のお遊び企画「ASKII」の一部であるものの、マシン語で開発された本格的なテキストAVGだ。「AVGとは何か」という説明から入った記事は、いかにもAVG夜明け前だと思わせる。「アスキー編集部に侵入して爆破する」という内輪受けだが、野心的な試みに読者を付き合わせたしやれっ気が、日本のパソコン文化を開拓した同誌らしい。

本家の海外AVGも進化の足を止めはしない。文字しかなかったAVG世界に、線画で描かれた屋敷が現われた。その『Mystery House』（80年）を開発したのは、ア

メリカのウィリアムズ夫妻。テキストAVGをやり込んだ彼らは、挿絵付きAVGを自作したのだ。さらに会社を創業して『Mystery House』を発売したところ大ヒット。後にシエラオンラインと改名した同社はキャラクターを直接操作できる『King's Quest』^{キングスクエスト}シリーズ（84年〜）を成功させ、米AVGに絶大な影響を与えている。この『Mystery House』がわざわざ「シエラオンライン版」と言われるのは、2年後に国内でも同名のソフト『ミステリーハウス』（82年）がマイクロキャビンから発売されているから。こちらは線画による館のCGも、その中を探索する基本もほぼ同じ。表示テキストは日本語だが、コマンド入力は英語だ。

これら2本が日米で大ヒットした背景には、「ハイレゾ」を表示できるハードの普及がある。アメリカではApple IIやCommodore 64^{コモドール}、日本ではPC-8801やMZ-2000といった高性能パソコンがお手頃価格で投入された。AVGは「貧弱な環境で遊べる」イメージが強いが、ハードとともに進化したのである。

この時期は少人数でゲーム一本を数日〜数カ月で作れたから、他社のAVG参入も素早い。当時は「超大作」と騒がれた『惑星メフィウス』（83年）でも開発は3人で3カ月というから、フットワークが非常に軽かったのだ。にわかに活気づいたAVGシーンの中でも、『デゼニランド』（83年）に続き『サラダの国のトマト姫』（84年）を大ヒットさせたハドソンの動きは興味深い。ミステリーより楽しいファミリー志向が強調され、83年に登場



『デーモンズリング』

©1984 Nihon Falcom Corporation. All rights reserved.
※写真はPC-8801版



『ポートピア連続殺人事件』

©1985 ARMOR PROJECT / CHUNSOFT / SQUARE ENIX
All Rights Reserved. ※写真はファミコン版

したファミコンでの同社の活躍を予感させるからだ。

時間稼ぎを捨てた「コマンド選択式」の衝撃

84年、AVGの地盤を揺るがす事件が起きた。キーボードで単語を打ち込む「コマンド入力式」が主流の中で、選択肢から選ぶ「コマンド選択式」が現れたのだ。

この激変を仕掛けたのは、『ドラクエ』シリーズ(86年)の生みの親・堀井雄二氏。氏の手がけた『ポートピア連続殺人事件』(83年)『北海道連鎖殺人オホーツクに消ゆ』(84年)『軽井沢誘拐案内』(85年)のいわゆる「堀井ミステリー三部作」がコマンド選択式で普及したのは、PC版の『オホーツク』以降のこと(コマンド選択式の採用はマイクロキャビンの『英雄伝説サーガ』(84年)が数カ月早い。知名度ゆえに影響は『オホーツク』のほうが大きいと思われる)。PC版の『ポートピア』(コマンド入力)が『オホーツク』の前作で、その後にファミコン版『ポートピア』(85年)がコマンド選択式になったというややこしさではある。

コマンド入力式の狙いは、要するに「時間稼ぎ」だ。何のヒントもなく単語を探させる不親切さは、初期のAVGが抱えていたボリューム不足の問題ゆえだ。一度やり終えても繰り返し遊べるアクションと違い、一本道のAVGはクリア商品寿命の終わり。「単語探し」の時間稼ぎは、ユーザーもメーカーもwin-winだったわけだ。

『オホーツク』にも「時間稼ぎ」のシッポは残る。終盤

ではコマンド総当たりしかなく、それを見越して進行が止まるハマリの選択肢も仕組まれた確信犯ぶりだ。しかし、サクサク進む快適さを知ってしまったユーザーは後戻りできない。84年〜85年のAVGの中では、そんな「時間稼ぎ」と「スピードアップ」がせめぎ合っていた。

エニックス(現 スクウェア・エニックス)の『ザース』(84年)は、二つの力学の妥協でもあり、ハイレゾCGを強みとした流れの正当進化でもある。現役の高校生たちが「スタジオジヤンドラ」というチームを組んで開発したという本作は、アニメ調の絵を採用した最初期のもの。オープニングの美少女やSFメカが話題となったが、作画担当の中沢数宣氏はアニメーター、佐山善則氏はメカニックデザイナーとして現在も活躍中だから、うまいのもうなずける。

そして「スピード」面では「瞬間画面表示」が現れた。一枚絵を待ち時間なしに描く——という今の感覚ではわかりにくい。その頃は一本ずつ線を引き、円の中をノロノロ塗りつぶすのを見守るしかなかったのだ。これをほぼ同時期に実現した『ミコとアケミのジャングルアドベンチャー』(84年)と『デーモンズリング』(84年)は、それぞれシステムソフトと日本ファルコム。PCゲームの全盛期を支えた東西二つのメーカーは、すでに高い技術力を誇っていたのだ。

さらに「アニメーション」まで踏み込んだのが、スクウェア(現 スクウェア・エニックス)の『WILL-THEM DEATH TRAP II』(85年)。坂口博信氏の第二作であ



『ファミコンむかし話 新・鬼ヶ島』

©1987 Nintendo

※写真はファミコン ディスクシステム版



『WILL -THE DEATH TRAP II-』

©1985 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

※写真はPC-8801版

る本作は、スパイものだった前作とはガラリと変わってSF。「瞬き」は坂口氏がドットを打ったことで有名だが「映画のようなゲーム」の芽生えでもあったのだろう。

家庭用AVGを育てたディスクシステム

『ドラクエ』が家庭用RPGを普及させたように、堀井氏のファミコン版『ポートピア』がAVG市場に与えたインパクトは疑いない。十字キーを使える「コマンド選択式」により、キーボードのない家庭用ゲーム機でもAVGが遊べる突破口が開かれたのだから。この84年〜85年は、堀井氏が新たな切り口をAVGにおいて次々と試していた時期でもある。『軽井沢誘拐案内』の後半では、林や山のあるマップを移動して、コマンド選択により悪党たちと戦う。堀井氏のRPG処女作は『ドラクエ』ではなく『軽井沢』なのだ。

すでに『ポートピア』で明らかになったが、ファミコンのネックは「データ容量」だ。画面1/4ほどの小さな枠でのシンプルな絵は、表示するカタカナを20種類に切り詰めても、小さなROM容量では精いっぱいだった。そんなAVGを次のステップに進めたのは、新たなハードファミコンディスクシステムだろう。ROMよりも大容量をうたったクイックディスクで、PCに独占されていた豊富なCGをファミコンも手にしたのだ。

その先陣をスクウェアの『水晶の龍』（86年）が切ったのは、同社の「映画志向」から自然なこと。すでに『ブ

ラスティール』（86年）でアニメスタジオ・サンライズと協力しており、大容量のディスクシステムは願ったりかなったりである。

新ハード×AVGの可能性を認識していたのは、ほかならぬ任天堂だろう。ひとつは『ファミコンむかし話 新・鬼ヶ島』（87年）。『桃太郎』や『竹取物語』などおとぎ話をリミックスして、後半はホラー風の展開もある同作は、子どもでも親しみやすい「ファンタジー系AVG」の代表だ。もうひとつは『ファミコン探偵倶楽部』（88年、89年）シリーズ。宮本茂氏が手がけた『新・鬼ヶ島』に対して、こちらは坂本賀勇氏による本格推理ものだ。ファミリー志向らしからぬ映像や、現場に近寄れないため想像をかき立てられる間接的な怖さは、『メトロイド』（86年）の坂本氏ならではの。

前者はファミコン版『サラダの国のトマト姫』（88年）や『リップルアイランド』（88年）といった子ども向けに通じる。そして後者は『探偵神宮寺三郎』シリーズ（87年〜）など推理要素の強い高年齢向けAVGに受け継がれる。ディスクシステムはROMソフトと差別化する戦略もあり、家庭用らしからぬPCソフトのにおいが強く感じられた。アクションAVGの『ゼルダの伝説』（86年）や恋愛SLGの元祖的な『中山美穂のトキメキハイスクール』（87年）もその一環であり、ディスクシステムが家庭用に新ジャンルを取り込んだ役割は意外に大きい。『ポートピア』から再燃したAVGブームは、もともと



『スナッチャー』

©Konami Digital Entertainment
※写真はPCエンジン スーパーCD-ROM²版



『探偵 神宮寺三郎 新宿中央公園殺人事件』

©WorkJam
※写真はファミコン ディスクシステム版

システム発売と同年、リバーヒルソフトの出世作で『J・B・ハロルド』シリーズの第一作でもある『殺人倶楽部』(86年)が登場。骨太な物語とハードボイルドな雰囲気は根強い支持を集め、00年代も続く人気シリーズに成長した。また、システムサコムが「ノベルウェア」を提唱したのもこの頃。『38万キロの虚空』(89年)などノベルウェアIIコンピュータ上で読む小説は後のサウンドノベルやビジュアルノベルの原点と言えるが、ハードSFや開発会社の内幕といった大人向けの物語やストイック過ぎる絵柄もあり(主人公がくたびれた中年男性など)すぐに後に志を継いだゲームが出てきたわけではない。

PC用AVGが活気づいた背景にも、新ハードの普及がある。80年代半ばにはPC-801MKIISRやPC-9801VMといった高機能PCが、中高校生でもバイトすれば買える範囲に値下がりしたのだ。とはいえ、やはり高嶺の花だったから「高年齢向け」の差別化にもなったのだろう。

ハイレゾ化するPCゲームの後を家庭用AVGが追う動きもあったが、ROMが大容量化したといってもハードディスクなどPC用の媒体には及ばない。ファミコン最大級の8Mビットを使った『メタルスレイダーグローリー』(91年)も高密度のCGやアニメで大健闘していたが、それと引き換えにポリウム不足を抱え込んだ。

「容量の壁」の克服は、CD-ROMの採用を待つことになる。たとえば小島秀夫監督+コナミのAVG第一作『スナッチャー』の場合、PC-801版&MSX版(88年)とPCエンジン版(92年)には4年のブランクがあった。そ

れが90年代半ばの『ポリスノーツ』ではPC-801版(94年)と3DO版(95年)のタイムラグは1年と数カ月で、PCとゲーム機との差が縮まってきたとわかる。

大容量メディアが到来したことで、ゲームはついに「アニメ」を手に入れた。CD-ROMの開発段階からかわっていたハドソンが大作RPG『天外魔境』(89年)でムービーにこだわったように、データを食うアニメはCD-ROMの目玉商品だったのだ。パソコン畑ではFM TOWNSの『サイキック・ディテクティブ・シリーズ』(89年〜93年)が、家庭用ではメガCDの『ゆみみみつくす』(93年)がアニメーション×AVGを打ち出して大きな反響を呼んだ。ただ、どちらも動画ファイルを流すだけの単純なムービー再生ではない。前者はデータウエストの独自システム「DAPS」、後者はゲームアーツがスプライトや背景スクロールを駆使した技術力の塊だ。他社が後追いするにはハードルが高すぎたため、ムービーが普及するのはもう少し後の時代である。

ちなみに、スポーツAVGという変わり種もある。ファミコンの『キャプテン翼』(88年)のコマンド選択式サッカーは、『ポートピア』がヒントだったとのこと。いきなりパリで岬くんを探すAVGが始まって戸惑ったものだが、実はそちらが「原型」だったわけだ。

ハイレゾAVGの帰結としてのアダルトAVG

「子ども向け」と「大人向け」に二極化したAVGのう



『ゆみみみっくす』

©竹本泉、ゲーム アーツ
※写真はメガCD版



『サイキック・ディテクティブ・シリーズ Vol.3 AYA』

©1991 DATAWEST, Inc.
※写真はFM TOWNS版

ち、後者は表現規制が緩いパソコンゲーム畑で新たな展開を迎えた。アダルトAVG（まだ「18禁」という概念がなかった）、つまり「エロゲー」との融合だ。

その元祖的な作品である『天使たちの午後』は85年の時点でコマンド入力式は古臭くもあったが（87年の『天使たちの午後II』もそうである）二つの意味で「エロゲー」の最先端にあった。まず、アニメ風の美少女CG。全年齢向けのAVGで流行の兆しはあったものの、アダルト向けの絵は洋モノ系が多かった。初期のハイレゾPCはビジネス用が主であり、ゲームも対象年齢層が高めになりがちだったが、やっとアダルトにも波が及んだ形だ。重要なのは、一応のストーリーが導入されたこと。

初期アダルトゲームは脱衣＋ミニゲームで野球拳アレンジの域を出ないものが目立ったが、『天午後』（略称）はヒロインを落とすためにその親友を……という外道さだが、お話にはなってる。ヒロインが教師と関係を持っていたのに騒ぎにならない大らかな時代だったのだ。

ストーリーを得たアダルトAVGはコマンド選択式にも対応した。そのソフト資産の分厚さは優に一冊の本を超えるため省略するが、やがて同時発色数が8→16色とは思えない美麗なCGが競い合い、90年代前後には爛熟期を迎えた。本職のアニメーターを擁したガイナックスが参戦し、エルフやD・Oの職人芸が炸裂する「エロゲー」の激戦区はハイレゾAVGのひとつの帰結だろう。

一方で、システムについては著しい進展は見られない時期がしばらく続く。アダルトAVGが停滞したという

より、細かなパラメータ管理をするRPGやSLGなど、マルチウィンドウで多くの情報量を扱えるパソコンの強みを生かしたジャンルに力が注がれたというべきだろう。アリスソフトの『ランス』（89年）やエルフの『ドラゴンナイト』（89年）は、家庭用に押されていたPCゲームそのものを背負って立つシリーズに成長していった。

「サウンドノベル」から「ビジュアルノベル」へ

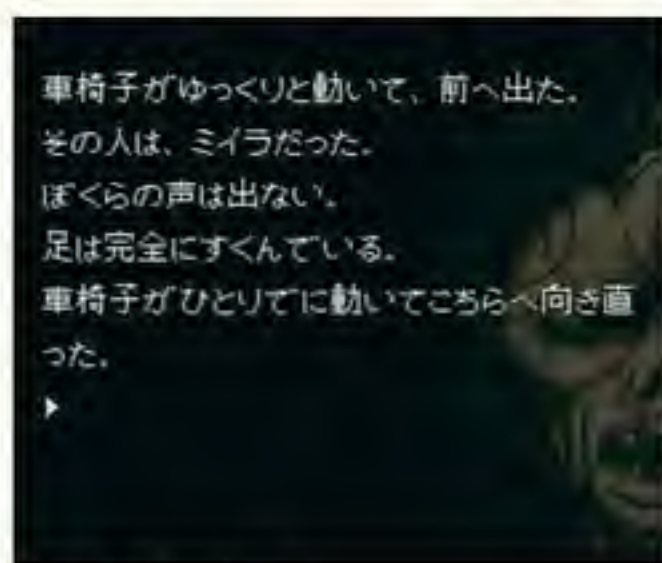
アダルトAVGがエロゲーの主役に返り咲くきっかけを作り、それどころかすべてのAVGを「呪い」から解放した作品がある。チュンソフトの『弟切草』^{おとぎりそう}（92年）である。『弟切草』は、一度プレイしただけでは従来のコマンド選択式とそう変わりが無い。文章を読み進むうち選択肢が現れ、それにより後の展開が変わっていく。再びプレイすると、新たな選択肢が出現する。遊ぶたびに違った体験があり、繰り返しプレイすることを前提とした作りだ。長らくAVGがとらわれていた、一度クリアすればおしまい「短命の呪い」を打ち破ったのだ。製品寿命が劇的に伸びたのに加えて、本作はAVG開発のハウツーに重大なヒントを与えた。『弟切草』からシリーズ化した「サウンドノベル」という様式は、背景に映像と音響があり（サウンド）小説のようなテキストを読み進める（ノベル）。つまりゲームの大部分を占めるのは「読む」ことだ。映像パートはそれを邪魔しないためか、実写取り込みや影絵のような簡潔なもの。



『同級生2』

©elf

※写真はスーパーファミコン ニンテンドウパワー版



『弟切草』

©Spike Chunsoft Co., Ltd/長坂秀佳 All Right Reserved.

※写真はスーパーファミコン版

この「サウンドノベル」がリーフから発売された『雫』『痕』(96年)に影響を与えたことは、数々の証言により明らかだ。そしてカルト色が強かった前二作から学園ラブコメに一転した『To Heart』(97年)の大ヒットにより、リーフが提唱した「ビジュアルノベル」はエロゲーの主流にのし上がった。「ビジュアルノベル」はゲーム画面上で読む小説という意味で、特別なことが起こるイベント以外のシーンはキャラの立ち絵+背景から成り立つ。サウンドノベルの簡素さを受け継いだこの作りは、労力的にも金銭的にもコストがかかるCGの枚数を増やさなくても、ゲームのボリュームを増やしてプレイ時間を長くできる。その反動はテキスト量の増加としてシナリオライターにのしかかったが、複雑なフラグ管理と予想の斜め上をゆく腕の振るいどころでもある。後の麻枝准氏や田中ロミオ氏といった有名ライターへの注目は、ビジュアルノベルへのシフトなくして考えにくいだろう。

ただし、「サウンドノベル」から「ビジュアルノベル」までは4年の空白がある。このすき間を埋めるミッシンリンクが『同級生』(92年)『同級生2』(95年)だ。これらはコマンド選択式AVG初期の名作『リップスティックアドベンチャー』(88年)を手がけた蛭田昌人氏によるもの。夏休みに暇を持て余す高校生が街を歩き回って複数のヒロインを追いかけるのは『TOKYOナナパスポート』(85年)など伝統的なナンパゲームの血を引くが(実行ファイルも“nana.exe”だ)、個別のストーリーが充実していたうえに、一部のシナリオが純愛だと評

判になった。それを受けた続編『同級生2』はさらに純愛要素が盛られ、エロ抜きでもいいゲームだ!と感極まった筆者のようなユーザーの声を聞き届けたかのように、18禁ゲームが家庭用に移植されるブームを先駆けたのである。『同級生』シリーズの「純愛」要素は、『ときめきメモリアル』(94年)の大ヒットと合流して恋愛ゲームを根付かせる力となった。その傍ら、「1ヒロイン11シナリオ」は『弟切草』的なマルチエンディングと結びつき、ルート分岐が各ヒロインとの個別ルート入りになるビジュアルノベルに向かったのではないか。

高みにありすぎた異才・菅野ひろゆき

ビジュアルノベルの成功は、リーフやKeyをはじめシナリオ重視のトレンドを作り、いわゆる「泣きゲー」のうねりを引き起こした。立ち絵+背景によるコストダウンが参入障壁を下げて、豊かな文系の才能を呼び込んだのは、個人が情報発信しやすくなったSNSを思わせる。

が、そうした主流に回収されなかった「高みにありすぎた異才」も忘れてはならない。90年代には「剣乃ゆきひろ」の別名で活躍していた故・菅野ひろゆき氏だ。シリーズウェア時代の『DESIRE-背徳の螺旋-』(94年)では、マルチサイトシステムを採用。いくつかの視点(マルチサイト)から物語を追う手法は『新・鬼ヶ島』や『探偵神宮寺三郎』にもあり、菅野氏の発明というわけでは



『サウンドノベル 街』

©Spike Chunsoft, Ltd. All Rights Reserved./長坂秀佳/難波弘之
※写真はセガサターン版



『この世の果てで恋を唄う少女YU-NO』

©elf
※写真はセガサターン版

ない。が、キャラクターの役割以上に主観を伴う「視点」に重きを置くことで心情を掘り下げ、ストーリーを深めていた。この手法は『EVE burst error』（95年）にも継承され、男主人公で行き詰まったら女主人公に切り替えてハマリを打破するゲームの面白さにもつながっている。立て続けに高い評価を得た菅野氏だったが、最高傑作と名高いのが、エルフ移籍後の『この世の果てで恋を唄う少女YU-NO』（96年）だ。本作を唯一無二にしたのが、A.D.M.S（オート分岐マッピングシステム）。このシステムは、AVGのルート分岐を目に見える形にしたもの。当時はすでに「ルート」や「分岐」が普通に使われていたが、画面上で可視化されたのは史上初のことだ。各ルートは「並行世界」と定義され、プレイヤーは「宝玉」を置いて（宝玉セーブ）自由に行き来できる。劇中の主人公がセーブポイントを使いこなし、必須アイテムを持ったまま別世界にワープして悲劇を回避するのだ。AVGのメタな構造そのものが、物理や数学などの精緻なロジックのもとでゲーム化された衝撃は忘れ難い。

『YU-NO』は孤高であり、故にAVG全体への影響は限られている。A.D.M.Sはストーリーと一体のため応用が効きにくいし、「宝玉セーブ」のシステムやフラグ管理も複雑で、開発コストが高く付くのは明らか。低コストで応用しやすいビジュアルノベルが事実上の標準になったのは、あらゆる技術に普遍的法則かもしれない。

それでも、AVGシステムを進化させる前のめりの志は死なず。サウンドノベルの本家・チュンソフトが送り

出した『街』（98年）は、「マルチサイト」を進化させた「ザッピングシステム」を採用している。渋谷の街ですれ違った8人の主人公たちの行動が互いに影響を及ぼし合う本作では、それぞれの物語を切り替えてストーリーを進める。ザッピングとは、テレビのチャンネルを次々と替えること。テキストの中で（時に豆知識の「TIP」の中で）緑の「ZAP」を選べばほかのシナリオに「ZAPPING」（ジャンプ）して、バッドエンドに代わる別の可能性を探れる。厳密には「マルチサイト」はひとつの物語を追う「視点」を替えることで、複数の物語を行き来する「ザッピング」とは違うが、一本道AVGに足りない世界の膨らみを補おうとする点は相通じる。

ザッピングもAVGの本流となるには複雑すぎるため、純粋な後継ゲームと言えるのは同社の『428 〜封鎖された渋谷で〜』（08年）のみ。しかし、ひとつの視点（ルート）では知ることができなかった情報が別の分岐で明かされ、世界の全貌が次第に浮かび上がってくる構成の妙は、後のビジュアルノベルなどにバトンが渡されている。最も濃厚に志を継ぐ代表は『Ever17-the out of infinity』など『Infinity』シリーズ（00年〜）だろう。「クリエイターに愛されたゲーム」の影響は決して小さくはない。

21世紀に拡散するAVG的な想像力

その効率の良さやストーリー性の深まりから、PC・家庭用AVGともにビジュアルノベル一色に染まるまで



『STEINS;GATE(シュタインズ・ゲート)』

©2009 5pb. Inc. / Nitroplus

※写真はXbox 360版



『Ever17 -the out of infinity-』

©CYBERFRONT

※写真はドリームキャスト版

にさほど時間はかからなかった。20世紀末から今世紀初にかけてはKeyの『Kanon』『CLANNAD』といった感動できる「泣きゲー」の時代だったと言っている。

そしてブームは次の異なるブームが起こる環境を作る。ひとつは、ビジュアルノベルによる参入ハードルの低さが、資金力のある会社に属さない人による「同人ゲーム」や、異業種からのチャレンジを可能にしたこと。

まだ有志のサークルだったTYPE-MOONの処女作『月姫』(00年)や、竜騎士07氏の『ひぐらしのなく頃に』(02年)は開発コストの低いゲームエンジン[NScripter]上で動作していた。またゲーム制作は初だったニトロプラスが『PHANTOM OF INFERNO』(00年)で結果を出せたのも、ノベルゲーム方式を選んだのと深いかわりがあるはず。

もうひとつは「泣きゲー」人気が一巡した後で、バトルやアニメ・少年マンガ要素の強さが新鮮に受け止められたということ。異能力者や英霊たちが戦う新世代のノベルゲームは、派手な画面演出も映えやすく、PCやゲーム機のスペックが向上した恩恵を受けやすかった。そして「読むだけで数十時間」というぐらいテキストの比重が増えたことで、文才を認められて小説家やアニメの脚本デビューするシナリオライターも珍しくなくなった。AVG生まれの才能が新天地に進出し始めたのだ。

これは「AVG的な想像力」が拡散したことも意味する。たとえば虚淵玄氏が脚本を手がけたアニメ「魔法少女まどか☆マギカ」(11年)は、同じ時間をやり直して

「バッドエンド」を繰り返しながら「トゥルーエンド」を目指す構造だ。それ以前にも漫画「火の鳥」(54年)などループものの名作はあったが、「まどマギ」ヒットの背景に近年の「AVG的想像力」の定着があったと見て取るのは不自然ではない。

そうした「テキスト重視」の裏では、システムの進化が停滞した感もある。大手メーカーの『逆転裁判』(01年)にしろ『レイтон教授』(07年)にせよAVG「パート」はあるものの、裁判のための証拠探しやナゾの発見など「下準備」であり、主役を助ける名脇役だ。『逆転』の裁判パートは同じ事件を別の視点から何度も見つめ直す「マルチサイト」の変形でもあるが、詳しくは別の機会ということ。

そんなシステム冬の時代の中、新たなAVGの可能性を探る動きもある。ニトロプラスの『スマガ』(08年)は人生リベンジ(やり直し)能力に一定の制約があり、すべてのループがつながって大きな物語を織りなすかたち。そのシナリオライター・下倉バイオ氏が協力した『STEINS;GATE』(09年)もタイムリープした経験がひとつの大団円に収束する構成で、いずれも次世代「ループAVG」といえる。特に『STEINS;GATE』は、従来の(前から後ろへ一方通行の時間が流れる)映像メディアが苦手としたループ表現の難しさを解消したため、テレビアニメや劇場版も大成功を収めた。これからもAVGの歴史には「新ルート」が現れ、どこまでも未来に進んでいくのではなからうか。

テキスト・アドベンチャーは死なず

今なお生き続ける『Zork』の系譜

アドベンチャー『Adventure』や『Zork』に代表される、純粹にテキストだけの単語入力式AVG(アドベンチャーゲーム)。それはもう遥か昔に役割を終えた、古代の遺物——と、多くの人々が認識しているに違いない。しかし、そうではないのだ。単語入力式テキストAVGは長年にわたりネットの片隅で、あたかも島嶼生物とうしょせいぶつのようにしぶとく生き残り続けている。それどころか、にわかには信じ難いかもしれないが、現在もなお独自の生態系を維持し、年間100本以上の新作を生み出し続けているのである。

Text=hally(VORC)

日本と欧米で全く違う テキストAVG興亡記

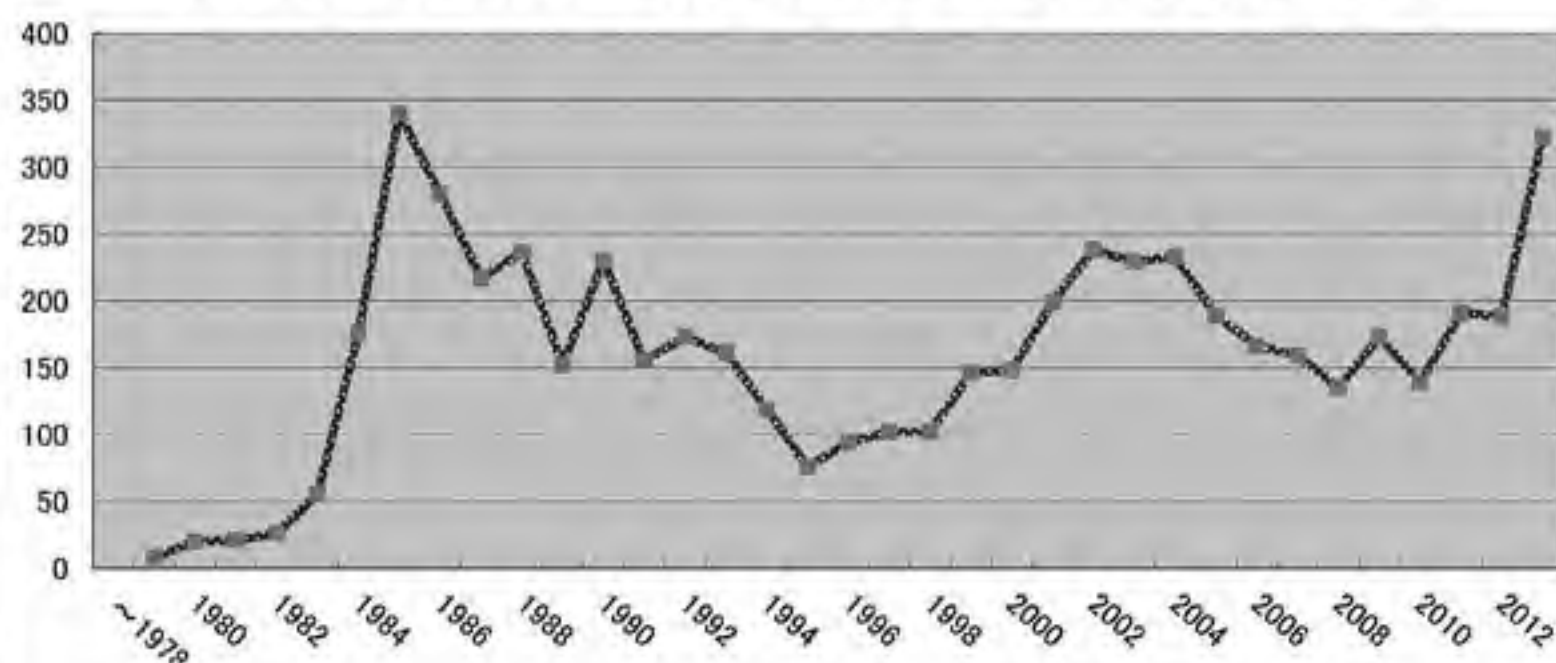
原初、AVGにグラフィックスはなかった。プレイヤーは画面に表示されるテキストを読んで状況を把握し、おもむろにキーボードをたたいて「〇〇を××しろ」といくつかの単語を入力する。指示内容が的確なら、何らかの反応が文字で返ってくる。それがすべてだった。変化が訪れるのは1980年頃からで、これ以降はグラフィックAVGが著しい進歩を遂げ、またコマンド選択方式やポイント&クリック方式といった新しい入力システムが台頭し、伝統的な単語入力式テキストAVGは急速に衰退していくことになる。日本では1984年を境におおよそ絶滅したことが確認されている。

生み出したインフォコム社である。インフォコムはテキストAVG専業でありながら、市場がグラフィックAVGに埋め尽くされていく時流をもともしなかった。ヒット作(※)はいずれも10万本を突破、最盛期には年商1000万ドル以上を達成するという、開発規模を考えれば破格の成功を収めているのである。これはマーケティング努力によるところが大きい。インフォコムの作品は、大人が大人のために書いたテキストと、高度な言葉のパズルを特色としていた。8ビット機程度のグラフィックスでは「逆に」表現できないリズムとインテリジェンスに満ちていたのだ。これによって「グラフィックAVG」子ども向け」「テキストAVG」大人向け」というように、市場を分化させたのである。同社が誇った高度な構文解析システムもまた、大いに知性へと訴えかけるものだった。日本ではほとんどの単語入力が「ツカウ ナイフ」などのような、たど

たどしいコマンドしか受け付けなかったのに対し、インフォコムのゲームは「SC」「HEHE」「EZZIE」(ナイフでシーフを倒せ)のような格段に柔軟な英語入力を許容するようになっていた。だから単なる言葉探し以上の知恵が要求されたし、何よりもそこには自然な「対話」の感覚があったのだ(日本語入力とその感覚に到達したのはようやく昨年、意図解釈技術の登場によってである)。さらには、プレミア感のあるパッケージや同梱された付属品の数々も、ゲーム世界への没入感を高めてくれる嗜好品として、所有欲を促進した。つまり一種のマニユアルプロテクトとして機能し、違法コピーユーザーを減らすことに貢献した。インフォコムの成功によって、単語入力式テキストAVGはグラフィックAVGと異なる魅力確立し、インフォコムの提唱した「インタラクティブ・フィクション」(以下、IF)という名称とともに、ひとつのジャンルとして浸透

※ヒット作 たとえば米ソフト流通大手SOFTSELの1983年12月12日の週間ランキングでは、40位圏内に10本のインフォコム作品がランクインしている。驚きの強さがうかがえる。【参考資料】Hector Briceno他 "Down from the Top of Its Game" (2000) p.19

テキストADV発表本数の遷移 ※商用・無償を問わない。対象は全世界。



左図は海外テキストAVGファンサイト「the Interactive Fiction Database」、通称「IFDB」のデータから、筆者が独自にグラフにまとめたもの。90年代初頭に一度衰退へと向かったIFは、ユーザー・コミュニティの努力によって2000年代に再び盛り返している。その後また低迷するも、近年GUIベースのIF開発環境が充実してきたこともあり、勢いが増してきている

していく。80年代を通して1000タイトル以上が発売されたというのは、驚くべき成果と言えよう。

インフォコム死すとも IFは死なず

1989年、インフォコムは新規事業の失敗から急速に業績を悪化させ、終焉を迎える。巨星の堕ちたテキストAVGシーンは、さすがに混迷した。しかし1990年代初頭にはアメリカにおいてインターネットの普及が始まり、インフォコム作品のファンたちはそこに交流の場を見いだすようになる。そして消えかけた灯火を復権させようと、自ら動きはじめるのである。

最初に行われたのは、インフォコムのテキストAVG開発専用言語・Z-Codeの解析だった。『Zork』から一貫して使われてきたZ-Codeは、Z-Machineと呼ばれる仮想マシン上で動くよう設計されていた。仮想マシンというのは、今日言うところのエミュレー

タみたいなものだ。ただしエミュレートすべきゲーム機は、設計図だけしか存在しない。ハードウェア実機はどこにもない（それゆえ「仮想」なのだ）。ひとたびこのZ-Machineを動かせるようにしてしまえば、Apple IIであろうが Atari であろうが、全く同じZ-Code プログラムを使えるようになる。つまり、移植の手間が一切不要となるのである。当時としてはきわめて先進的なプログラム方式であったと言えるだろう（ちなみにあの『ウィザードリィ』もこのような方式で開発されていた）。こうしてインフォコムは、非常に広範な機種を難なくカバーすることに成功していたのである（たとえば『Zork』は10を超える機種で発売された）。インターネット・コミュニティの住人たちはこのZ-Machineを、さらに多くのプラットフォーム（たとえばUnixやWindowsなど）へと移植し、時代を超えてIFを遊べる環境を整えていった。さらにこの動きと並行して、イギ

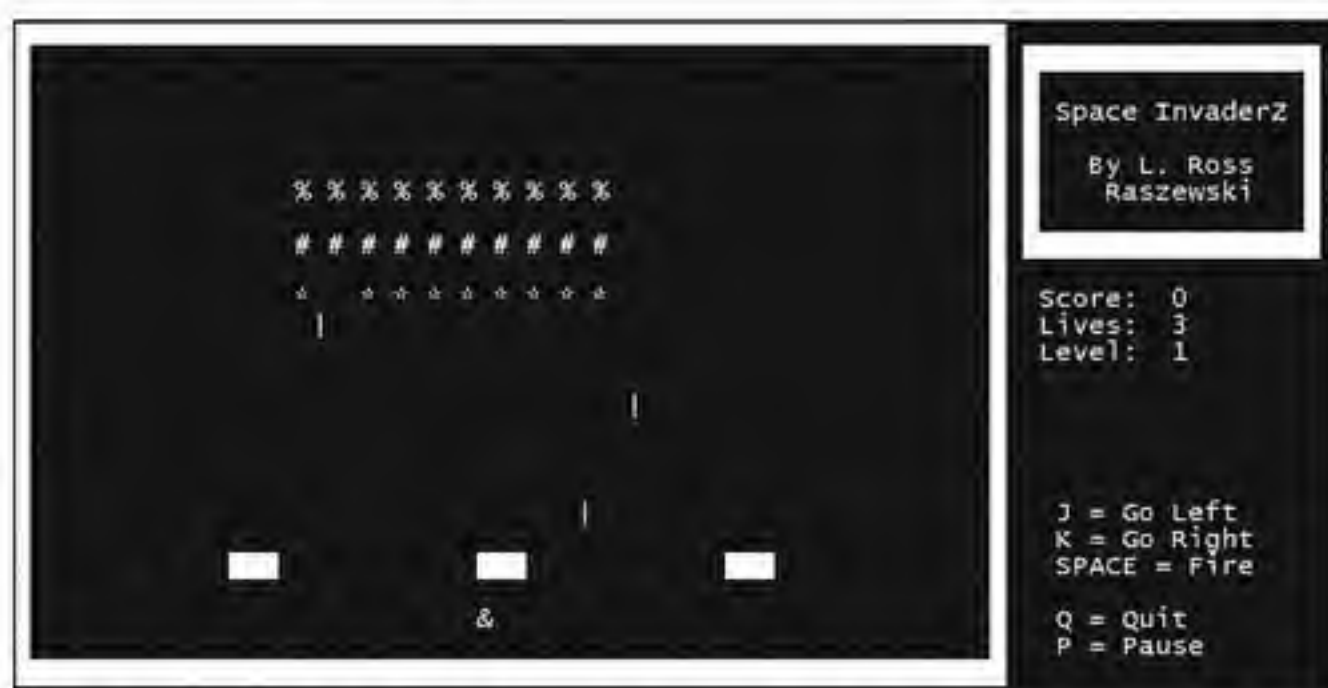
リスの数学者にして詩人でもあるGraham Nelson氏は、Z-Codeプログラムの個人制作環境まで作り上げてしまう。1993年、彼はその制作環境とともに、インフォコム以外の手による初のZ-Codeゲーム『Curses!』を発表。こうしてIFは、万人に開かれた「文芸」として、新たな一步を踏み出したのである。同時期にはTADSやEgoといった新たなIF開発言語も登場しており、毎年1000本前後のIF作品がフリーウェアとして生み出されるに至っている。

1995年からはインターネット上で、新作の出来を競い合うコンテスト「Z-Comp」が毎年開催されるようになり、作品数は急増。IFは第二の黄金時代を迎える。現在では、無名の優れたIF作家が多数活躍しており、往時には考えも及ばなかったような斬新な発想の作品を輩出している。単なるノスタルジーではなく、フィクション表現の可能性としてこの様式に着目する人々が、今も確か



『Endless, Nameless』のオープニング画面。80～90年代にパソコン通信をやっていた人なら、おおっと思わされることだろう。これは単なるギミックではなく、話の核心に絡む演出である

にいたのである。作家陣の中でも特に注目しておきたいのは、1997年のデビュー当時から常識破りの作品を送り出し続けているアメリカ人、Adam Cadre氏だ。彼の名前を知らしめた『Photopia』(1998年)は、パズル要素を最低限に抑える一方で、ほとんど一本道であるにもかかわらずインタラクティブ性をうまく消化した



写真はシューティング作品の『Space InvaderZ (スペースインベーダーZ)』。Z-Machineはテキストアドベンチャー専用の仮想マシンだが、やろうと思えばこんなプログラムだって動かしてしまうくらい柔軟な設計だ

作品として、IF界隈に衝撃をもたらした(日本で言えば、チュンソフのサウンドノベルのごとく、新たな地平を切り開いたのである)。そんな彼の最新作『Endless, Nameless』(2012年)は、まさにテキストAVGならではの傑作と言えるだろう。今や懐かしいパソコン通信を再現した画面(本

主人公はそこでオンラインゲームを遊び始めるのだが、ゲームオーバーとともに衝撃の展開が……。『Nox』時代のオールドスクール感覚と、『Photopia』が開拓したモダン感覚が絶妙に共存する、現代ならではの一作である。

IFは日本のサウンドノベルなどとは違った形で電子小説の可能性を提示し、日本人の知らないところでひとつのジャンルを形成するに至ったわけだが、その成果は今まで全く日本に紹介されてこなかった。英語の壁が大きいからと言ってしまうまでもだが、もっと切実なのは「翻訳版を作りたいくても作れない」という問題である。Noxは2バイト文字の使用に大きな制限があるので、日本語化が容易ではない。移植するなら、全く別の開発言語でやるしかないのだ。いつの日か誰かがその苦難を乗り越えてくれることを、心待ちにしたいところではあるが……。

Z-Codeゲームの遊び方



「the Interactive Fiction Database」
<http://ifdb.tads.org/>

1. Z-Machineを用意する

さまざまなZ-Machineがありますが、ここではWindows用の代表的なソフト「WinFrotz」をご紹介します。インストールは不要です。ダウンロードして解凍するだけですぐ使用できます。
<http://inform-fiction.org/zmachine/windows.html>

2. IFDBから作品を探す

古今のあらゆるIFを集めた究極のデータベース「IFDB」にアクセスします。やってみたい作品があればダウンロード(オンラインでプレイできるものも多い)。ただしZ-Code以外のプログラムで書かれたものも多数あるので、拡張子に注意しましょう。

3. WinFrotzでIFのファイルを起動

起動したら、IFDBからダウンロードしたゲームファイルをロードします。自動的にゲームが始まります。

他ジャンルとは軌を異にし、
独自の進化を遂げたゲーム音楽

アドベンチャーゲームの音楽史

BGMを寄せ付けなかった初期AVG

アドベンチャーゲーム
AVGの音楽はどこまでも日陰者だ。何しろシューティングやRPGの音楽には、その道の大家とも言うべき

作曲家が数多くいるのに、AVGにはそれがひとりもないのだ。かといって存在感が薄いのかといえば、決してそんなことはない。たとえばサウンドノベルの音楽が耳に焼きついて離れないという人は読者の中にも大勢いることだろう。しかしその魅力は、身体が動いたり口ずさめたりするようなたぐいのものではないことが多いはずだ。他ジャンルのゲーム音楽に比べてAVGの音楽は、他者に魅力を伝えることが難しい。裏返していえば、シューティング音楽やRPG音楽なら許される「音楽単体での自己主張」を妨げるものがある、ということにもなるだろう。それは突き詰めれば次の三要素である。

ゲームとの共存が意外に難しいAVGの音楽。そこには他のゲーム音楽にない独特の手法と哲学がある。

Text=hally(VORC)
執筆協力=梶原正裕

① 音楽を聴きながら読書をできない人がいることからわかるように、音楽はテキストの読解に必要な集中力をそぎやすい。だから必然的に音楽の主張を控えめにせざるをえない。

② ひとつのシーンの持続時間が長い。ほかのジャンルに比べて、同じBGMを長時間、より多くの回数、繰り返して聴くことになりやすい。つまりBGMのループによって疲弊しやすい。

③ ひとつのシーンの中でシチュエーションや感情が大きく動くことは少ない。それゆえ音楽を目立って展開させることが難しい。

ノン・ダイジェスティック（ゲームの描く世界の外側で鳴っている）な存在としてのBGMは、ゲーム内の何かを説明するため以上に、プレイヤーの感情を揺さぶるためにあるといっている。しかしAVGの場合は右の三要素があるために、不用意なBGMは感情に働きかけるところか、シナリオへの没入を阻害するノイズになってしまうかねないのである。

これはおそらく作り手皆が本能的に感じ取っていたことなのだろう。初期のAVGは洋の東西を問わず、BGMの導入に恐ろしく消極的だった。日本で最初に音楽を付与したAVGは、オープニングで「ピンクパンサー」のテーマを奏でた『ミステリーハウス』（82年）であろう



『太陽の神殿』

©1986 Nihon Falcom Corporation. All rights reserved.
※写真はPC-8801版



『白と黒の伝説 百鬼編』

©1985 studio WING
※写真はMSX版

と思われるが、演奏はあくまでオープニングのみ。そして以降どのAVGも、まるで足並みをそろえたかのように、BGM不在を貫いたのである（たまにジングルくらいは鳴ることもあったが）。

ただし、大きな例外がひとつあった。大分県のソフトウェア、スタジオWINGだ。サイキックホラーへのこだわりで知られる同社だが、その路線の第1弾となった『白と黒の伝説 百鬼編』（85年）は、ゲームソフトとともに音楽テープを提供し、ゲーム中にそれを同期再生させるという特殊な手法で、AVGにおける初のBGM演奏を実現した（※）。作曲は同社の武田昌治氏と宗野晴彦氏。音響効果を生かしたミニマルなシンセサイザー音楽は、いかにもホラー映画的ではあるが、当時の内蔵音源（PSG音源）では解決の難しかった③の問題を見事に解決しており、後年のホラーAVGに勝るとも劣らない音世界を作り上げている。とはいってもスタジオWINGはあくまで時代の異端児であった。AVG業界全体としてはまだしばらくBGM不在の時代が続く。全編にわたるBGMを最初に実現したのは、『太陽の神殿』（86年）、続いて『ジーザス』（87年）である。特に後者は映画的影響を強く意識して制作された日本初のAVGであり、その影響は広い範囲に及んでいる。サウンドドライバ開発を担当した田口泰宏氏いわく「音楽をゲームのキーとして位置づけ、音楽なくしてはゲームが完結しない」という業界始まって以来のアイデア（『Computer Today』89年11月号より引用）に基づいた作品でもある。そんなア

イデアが実現可能になったのは、FM音源という、従来のPSG音源に比べて格段に柔和な音を響かせる（つまり耳に優しい）楽器の登場があればこそだろう。ここにスピーディなシナリオ展開と、すぎやまこういち氏という筋金入りのメロディメーカーが合流したことによって、初めて「エモーショナル」と表現しうるAVG音楽が誕生したのである。なお『ジーザス』は世界で初めてサントラアルバムが発売されたAVGでもある。

『ジーザス』と同じ月に、実はファミコンでも『さんまの名探偵』（87年）が全編BGMを実現している。BGMについて言及されることはあまりない作品だが、サウンドは重鎮、慶野由利子氏と小沢純子氏の手によるものだ。

以降コンシューマ機でも、BGMに注力したAVGが多数生まれている。オリジナルのPC版では音楽がなかったにもかかわらずメロディアスに仕上げたファミコン版『北海道連鎖殺人オホーツクに消ゆ』（87年）や、ディスクシステム音源による繊細なフレージングが光る『ふあみこんむかし話 新・鬼ヶ島』（88年）、『ファミコン探偵倶楽部』シリーズ（88〜89年）などが代表的なところだ。こうしてAVG音楽は、メロディによる主張を堂々と取り入れるようになる。それでも邪魔にならない演出技法と作曲スタイルが編み出されたことにより、①②の問題は一応の解決を見たのである。その最たる成功例はコナミの『スナッチャー』（88年）と、古代祐三氏が手がけた『ミステイ・ブルー』（90年）だった。前者は洋画志向、後者はトレンドドラマ志向といった違いはある

※AVGにおける初のBGM演奏を実現した

音楽テープとの同期自体は『機動戦士ガンダムPART1』（83年）という先例があるが、これは幕間で主題歌やナレーションを流すのみだった。



『ファミコン探偵倶楽部 PARTII うしろに立つ少女』

©1989 Nintendo

※写真はファミコン ディスクシステム版



『ジーズ』

1987年 エニックス

※写真はPC-8801版

が、当代一流のFM音源コンポーザーたちによる作品だけあって、同時代のAVG音楽の中では抜きん出た存在感を放っている。

音源の進化とインタラクション

メロディ全盛のなか、密かに新しい試みも芽吹いていた。そのひとつはMIDIやCD-ROMといった新音源への対応である。日本におけるMIDI音源への取り組みは、まさにAVGから始まっていた。第一歩を踏み出したのはシステムサコム『38万キロの虚空』(89年)だ。電子小説を志向した「ノベルウェア」シリーズの第5弾にあたるもので、大人ラウンジ感を漂わせるジャズ基調のBGMが多くみられる。メロディが目立ちすぎになる一歩手前のラインを巧みにキープしてみせる手腕は、シリーズすべての音楽を担当した故・斎藤学氏^{さいとうまなぶ}ならではの、この若き才能は残念なことに、本作の三年後に他界している。

AVGがMIDIの先駆となったのは、欧米でも同じだった。向こうでも長い間、オープニング／エンディング曲や若干のジングルがある程度で、なかなかBGMが付かない時代が続いていた。しかし欧米におけるAVGの牽引役だったシエラオンラインは看板タイトル『X-Files Quest IV』(88年)から、積極的にMIDIのBGMを導入するようになる。のみならず、自社通販で音源を販売したり、ゲームパッケージに音源のクーポン券を同梱

したり、MIDI録音のカセットテープを無料で配ったりと、その積極性には目を見張るものがあつた。パソコンにサウンドカードが普及する足がかりを築いたのは、紛れもなく同社だったのである。

日本に話を戻そう。CD-ROMに関しては、スタジオオウニングの『MIRRORS』(90年)が先駆となった。作品自体は極めてマイナーだが、全編CDでBGMを奏でた最初のAVGである。ブリティッシュ・ニューウェーブを採り入れたシンセサウンドはほかにない味わいであり、またCDオーディオであるにもかかわらず演奏を途切れさせないという技術面のこだわりも興味深い(当時まだストーリーミング技術は存在しなかった)。

こうした音源の革新と並行して、もうひとつ見逃せない動きが生まれていた。インタラクションの模索である。その始点に位置するのはおそらく『ノスタルジア1907』(91年)だろう。『ジーズ』以降多くの作品が映画的演出を意図するようになり、BGMだけでなくジングルや環境音、意図的な無音を巧く活用し始めていた。しかしBGMは基本的に流したら流し放しだった。本作はそこにメスを入れる。ミニマリストイックな音の断片を何十個も用意し、シチュエーションに応じてそれを切り替えていくという手法を採ったのである。プレイヤーの操作に応じて登場人物の喜怒哀楽が移り変わり、それに応じて同一モチーフが変奏されていくさまは、今日の視点から見ても斬新だ。現代音楽の素養に恵まれた人ならではの音作りだが、作曲家・^{まりかわゆきえ}鞠川雪映氏についてはい



『ノスタルジア1907』

1991年 シュールド・ウェーブ
※写真はメガCD版



『38万キロの虚空』

©SYSTEM SACOM sales
※写真はPC-9801版

まだ多くを知られていない。

ちなみに海外では『MONKEY ISLAND 2』（91年）をはじめとするルーカスアーツの完全グラフィックAVGが、BGMにおけるインタラクティブに先鞭をつけた。画面の切り変えに応じてシームレスにBGMがつながっていくという方式なので趣は異なるが、これは今日でもなかなか難しいことである。

「聴かせるメロディ」と「心地よいインタラクティブ」を同時に実現するのは至難の業だ。だからインタラクティブへの挑戦は、メロディを重視するそれまでの方法論との決別に向かう。脱メロディの流れを決定づけたのは『弟切草』（92年）を開祖とするサウンドノベルの登場である。ここにおいてダイジェスティックな音のインパクトに多くの人々が気づかされ、音楽と効果音の重要性は逆転するのである。BGMは「最低限の音数とメロディで、必要な場所だけで演奏されるもの」という位置づけに変わった。サウンドノベルはAVG音楽を、より映像音楽に近いところに引き寄せたのだ。この影響力は極めて大きく、同様の手法は（ホラー系を中心に）AVG全般へと波及していく。なお海外の場合、効果音重視の映像サウンド志向を萌芽させたのは『Myst』（93年）だった。開発陣は最初、リアルな3D映像にとってBGMは妨げになるとさえ考えていたという。

サウンドノベルの開拓した方法論は、今日なおAVGサウンドの主流であり続けている。だがそれは主にコンシューマ機での話だ。『弟切草』が出た頃、すでに「AV

Gの大半が美少女ゲーム」という状況になっていたパソコンゲームの世界では、また事情が異なる。

洗練に向かうパソコンAVG

パソコンのAVGはシステム面でも音源面でも、大きな変革にさらされないまま年月を重ねていた。従ってBGMの方向性も『スナッチャー』や『ミステイ・ブルー』の頃からそれほど大きく変化していなかったのだが、進化が止まったところには洗練が始まるのである。その洗練を極限まで突き詰めたのが、故・梅本竜氏だった。『GUN error』（95年）や『この世の果てで恋を唄う少女KUNO』（96年）といった菅野ひろゆき作品で一躍知られるところとなった彼の音楽は、FM音源時代の美少女ゲーム音楽における最高峰として記憶されている。『スナッチャー』の確固たる存在感と、『38万キロの虚空』の瀟洒なリスニング感を混合して熟成させたかのような、メロディアス路線の最終進化形と呼ぶにふさわしい音楽である。

……然様、^{さよう}「最終進化形」なのだ。美少女ゲーム音楽においてさえ、メロディアス路線はそろそろ終焉を迎えようとしていた。梅本氏が活躍する裏で、次世代の美少女ゲームを支えることになる新興ブランド・リーフが、ビジュアルノベル『雫』（96年）と『痕』（96年）を送り出していたのは象徴的と言えるだろう。サウンドノベルからの影響著しい両作品だが、音作りの手法はまだ既存の



『逆転裁判』

©CAPCOM CO., LTD. 2001 ALL RIGHTS RESERVED.
※写真はゲームボーイアドバンス版



『EVE burst error』

©1995 HimeyaSoft, Inc.
※写真はPC-9801版

現在

美少女ゲーム音楽の枠内に収まっていた。しかしそれは、MIDI音源の透過通った音で奏でられることを前提としている点で異なる（FM音源版もあるにはあるが）。音色の個性はいい意味で薄らぎ、メロディはストーリーの海へと淡く溶け込んで、プレイヤーの感情次第で存在感を変える。後に『Kanon』（99年）や『AIR』（00年）で泣きゲー時代の寵児となる折戸伸治氏は、そのフォーマットの一端を、間違いなくこの時代に築き上げている。

美少女ゲーム音楽の核は90年代後半以降、BGMから歌に移行している。PCの機能向上と、ポップセンスの豊かなソングライターたちの流入が、歌を当たり前のものに変え、ついには「アキバ系」なる音楽ムーブメントの一端を担うまでに成長させた。BGMはゲームパッケージの初回特典CDとして提供されることが常態化し、今や存在感を失っている。クオリティ面では見るべきものも残っているだけに、残念なところではある。

他方、一般作品では、サウンドノベル以降の新しい動きとして、BGMの存在感を再び高めた『逆転裁判』（01年）や、音楽そのものがゲームの中核をなす『DEPTH』（96年）といった作品が生まれている。音楽主体のAVGとしては、ブラウニーズが現在開発中の3DS用ソフト『KANADE』がさらなる新風を巻き起こすものになるかどうかにも注目したいところである。

アドベンチャーゲーム音楽の転機となった、主な作品

発売年	ゲームタイトル	当時の発売元	機種
1982	ミステリーハウス	マイクロキャビン	MZ-80B、PC-6001、PC-8001、FM-7、S1、MSX
1983	機動戦士ガンダムPART1	ラポート	PC-8801、PC-9801、FM-7、X1
1985	白と黒の伝説 百鬼編	スタジオWING	MSX
1986	太陽の神殿	日本ファルコム	FM-7、X1、PC-8801、PC-9801、MSX2
1987	ジーザス さんまの名探偵 北海道連鎖殺人 オホーツクに消ゆ ふぁみこんむかし話 新・鬼ヶ島	エニックス ナムコ アスキー 任天堂	PC-8801、X1 turbo、FM77AV、MSX2、ファミコン ファミコン ファミコン ファミコン
1988	ファミコン探偵倶楽部 スナッチャー King's Quest IV	任天堂 任天堂 コナミ Sierra On-Line	ファミコン ファミコン PC-8801、MSX2 IBM-PC
1989	38万キロの虚空	システムサコム	PC-9801、X68000、FM TOWNS
1990	ミスティ・ブルー MIRRORS	エニックス スタジオWING	PC-8801、PC-9801 PC-8801、FM-TOWNS
1991	ノスタルジア1907 MONKEY ISLAND 2	シュールド・ウェーブ LucasArts	X68000、PC-9801、メガCD、FM TOWNS IBM-PC
1992	弟切草	チュンソフト	スーパーファミコン
1993	Myst	Cyan	Macintosh
1995	EVE burst Error	シーズウェア	PC-9801
1996	この世の果てで恋を歌う少女 YU-NO 雫 痕 DEPTH	エルフ リーフ リーフ エニックス・インタラクティブ	PC-9801 PC-9801 PC-9801 プレイステーション
2001	逆転裁判	カプコン	ゲームボーイアドバンス

※現在は社名や表記が異なる企業・ブランドもあるが、ゲーム史の研究上、発売当時の表記で記載している。

消えゆくゲームを保存する

「ゲーム保存協会」ルドン・ジョゼフ理事長に聞く
ゲーム保存の意義と現状



特定非営利活動法人ゲーム保存協会 理事長

ルドン・ジョゼフ

Redon Joseph

アドベンチャーゲームはPCにおいて多数の名作を生み出した。しかしそれらの作品、特に70～90年代のPCゲームは現在、絶滅危機の状況にある。ソフトやハードウェアの散逸や、メディアの経年劣化による読み取り不良などにより、ユーザーが過去の名作を遊べなくなるだけでなく、メーカーが公式に移植・復刻を行おうにも正常に起動する現物がない……という状況も起こり得る。そんな中でゲームソフトやハードウェアを作品・文化財として保存する活動を行っているのがNPO法人ゲーム保存協会だ。同協会の理事長ルドン・ジョゼフ氏に、活動のお話を伺った。

Interview= 箭本進一(フリーライター)



<http://www.gamepres.org/>

「ゲーム保存協会とは？」

「ゲーム保存協会」とは、ゲームを文化的に重要な意義のある「文化財」として保存していこうという、NPO法人(特定非営利活動法人)である。メンバーはすべてボランティアで構成されており、善意の寄付は受け付けているものの、寄付金はゲームを集めるためではなく、ゲーム保存に関する知識を広める講演会の開催費用や、保存作業にかかる実費に充てられている。理事長のルドン・ジョゼフ氏は、日本ゲームに深い造詣を持つ人物。現在は東京都江戸川区を拠点にゲームの保存を行っている。活動内容は左記の公式サイトにて報告されているので、興味のある方は一度閲覧されたい。

ゲームを文化財として保存する

「ゲーム保存協会」というのはどういった団体でしょうか？

ルドン ゲームを文化財としてとらえ、ゲームソフトとハードを保存していこうというNPO法人です。個人が楽しむために保存するというのと、文化財を保存することには違いがあります。

文化財としての保存とは？

ルドン 簡単に言うと、「歴史上または芸術上価値の高いもの」です。厳密には、「建物や書物など形のあるもの」を「有形文化財」、演劇や音楽など、形のないものを「無形文化財」と言います。

ゲームの場合、歴史と芸術とはどういった部分でしょうか？

ルドン ビデオゲームの発展、そしてゲームの内容は作られた時代を反映しているという意味では歴史です。ゲームは、人間が作ったプログラムや音楽、脚本などで、見る人の心を動かすものです。そ

うした意味では芸術でもあります。個人で保存することとの違いはどういったものでしょうか？

ルドン 個人の保存は、ゲームを楽しむための保存です。文化財としての保存とは、後世の人が「ゲームについて学びたい」と考えたときの基礎資料を保存することであり、アーカイブ、ライブラリーとして参照できるよう、ゲームソフトとハードを保存していくことです。当協会の目的は博物館的なものを作ることではなく、ゲームがなくなってしまうようにがんばることです。私たちは「ゲームとは文化であり、ソフトは作品である」という視点でアプローチしています。そのためには、作品が作られた時の環境が大事なんです。

「遊ぶ」と「保存」の違い

ゲーム保存協会は80年代ゲームを中心に保存活動をしているということですが、現在の高性能ハードなら当時よりもよりよい環境

でゲームを動作させることができます。たとえばファミコン、ディスクシステムの戦略シミュレーションゲーム『SDガンダムワールド ガチャポン戦士 ス克蘭ブルウォーズ』はCPUの思考時間に5分以上かかっていましたが、Wiiのバーチャルコンソール版では、これを短縮できる「加速モード」が搭載されています。こうした中で当時の環境を保存する意義というのは？

ルドン 『ガチャポン戦士』だと、「CPUの思考時間が長かった」とが思い出として語られますよね。「加速モード」は遊ぶには便利ですが、当時のゲームを研究する際にこれを使うと『ガチャポン戦士』はCPUの思考が素早く、ファミコンでこれだけの速度を出すのは「凄い」と評価が変わってしまう可能性があります。研究するのであれば、実際に思考時間がどれくらい長かったのか、どういう条件でどれだけ待ち時間が増減するのかも体感する必要があります。

——今、遊ぶうえで便利であることと、文化財として研究することは違うということなんですね。

ルドン たとえば、1930年代の車があると想像してください。メンテナンスして、現在のタイヤを付けたとすると確かに乗り心地は良くなりますが、それはもともととは違ったものになります。

——言われてみれば、オリジナルとは離れてしまいますね。

ルドン ほかに昔のゲームはCRT（※1）で表示される前提で作られていました。今の液晶モニターとは違い、CRTは表示がぼやけたり色がにじんだりするんですが、当時のクリエイターはその環境で美しく見えるようなグラフィックを工夫していたんです。CRT時代の作品を液晶モニタで遊んだ場合、ゲーム性はそのままでも見え方が違ってきてしまいます。

——そうするとCRT時代の職人芸も正しく評価できないですね。**ルドン** そうです。もうひとつ例え話をしましょう。絵画「モナ・

リザ」です。2013年の今、「モナ・リザ」を見たければ、ネットで検索すればデジタル画像がいくらかでも出てきます。保存に手間の掛かる絵画と違い、手軽で便利なものですが、デジタル画像があるからと言ってオリジナルを破棄してもいいものでしょうか？

——破棄はいけません。美術的価値もですが、デジタル画像だと色も違うでしょうし、絵の具やカンバスを分析すれば、いろいろなことがわかるかもしれない。

ルドン そうですね。2007年にオリジナルの「モナ・リザ」をX線カメラで調査したところ、かつてまつげや眉が描かれていたものの、何らかの理由により消えてしまったことが明らかになっています。こうした研究はデジタル画像では不可能なことは言うまでもありませんね。

実物と「情報」も保存し、未来で過去の環境を再現する

——先ほどのお話からすると、C

R Tも保存しないといけませんね。しかし、ハードウェアはくから大切に保存しても、いつかは壊れてしまうと思うのですが。

ルドン ソフトの保存とハードウェアのメンテナンス、両方が必要です。現物の保存もちろんですが、最も重要なのは情報。CRTの場合だと内部構造や製造法などですね。50年後に全てのCRTが壊れても、情報があれば新しいものが作れます。

——なるほど、そうした情報があれば、いつでも発売当時の色合いでゲームが見られますね。

ルドン こうした考え方は音楽や車を保存する世界では当たり前のものです。昔の音楽を再現するには当時と同じ構造の楽器が必要になります。楽器の製法や材料の情報が保存されているので、当時と同じ音色の楽器を新たに作れるんです。

——ゲームも制作当時の状態、作りの職人芸や意図、プレイヤーが感じたものが伝わる環境で遊べ

※1 CRT ブラウン管のこと。蛍光物質に電子銃で発射された電子が当たることで発光、像を結ぶ。発光の際に色のにじみが発生することが液晶との大きな違いで、昔のゲームグラフィックスの中には色のにじみを計算して作られたものもある。

るようにしなければならないと。

ルドン 「ゲーム保存協会」というと博物館的な展示を想像される人が多いですが、どちらかというと研究とリサーチがメインです。「ゲームを保存する技術」も研究しています。当協会の目的は「保存」で、「保管」は「保存」に必要です。ですから「ゲーム保管協会」にならないようにしないと。

——単に倉庫へしまい込む「保管」だけでなく、稼働状態で「保存」することが重要なんですね。

ルドン 保管技術も研究していますし、実践もしています。フロッピーディスク(※2)の大敵はカビなんです。当協会では温度と湿度を一定に保ち、特注の保存用封筒や箱でカビを防いでいます。単純にしまい込む「だけ」では、痛みが進みますから、これ以上劣化させないための技術も必要です。

メディアの寿命、消えゆくディスクの中身

——フロッピーディスクがダメに

なってもネットオークションなどで新たに買う方法もありますか？

ルドン 磁気ディスクには寿命があるので、こうしている今も、寿命を終えたフロッピーディスクから情報が消えていつていきます。代わりのものがあるうちなら、ネットオークションなどで買うこともできますが、すべてダメになったらどうでしょう。特にフロッピーディスクはデリケートなので、今となっては、普通に遊ぶ、それだけで壊れてしまう可能性があります。

——確かにメディアが読めなくな

ったという話は多いですね。
ルドン 「そこまでこだわらなくていいんじゃないか」と言う人もいます。しかしわれわれは、遅くならないうちに保存しておきたいと思っています。せつかく今できることですし。

——ここという「保存」とは、ソフトやハードウェアをしまっておくだけのことではないのですか？
ではしまっておく以外の「保存」



「ゲーム保存協会」のラボ。寿命を終えかけているメディアからの情報の保存と、その方法の研究が行われている

とはどういうものなんですか？

ルドン 先ほどのCRTの例のように、ハードウェアであれば製法や内部構造の情報を保存すること、ソフトであればディスクやROMに記録された情報を抽出して保存することも含みます。

——ソフトがすべて壊れてしまっても、オリジナルと同様のものを新たに製造できると。

ルドン オリジナルと同じものを生み出せるマスターを作り出す。いわばリマスターですね。ファミコンなどのROMカセットは情報

を吸い出して(※3)しまえばオリジナル同様のものを保存できますが、フロッピーディスクの場合は、記録された情報だけではなく、アナログ的な部分も保存しなければいけません。

——アナログな部分とは？

ルドン わかりやすいのはプロテクト(※4)ですね。フロッピーディスクには、メディアの物理的な特性を使ったプロテクトがかかっています。これを抜きにして情報のみを吸い出しただけではゲームは動きません。

——プロテクトというのは、ゲームの中身を吸い出して複製されることを防ぐためのものですね。

ルドン プロテクトに引っかけたてしまえば、動作しないディスクでは後世の人が参照できません。かといってプロテクトを回避するようにはデータを書き換えてしまえば、ゲームは動くもののオリジナルとは違ったものになります。保存のためには製品版のフロッピーディスクを作った方法、つまりプロテ

※2 フロッピーディスク 1980～90年代に広く使用された記録媒体。中に磁性体の塗られた円盤が入っており、磁気や傷、折り曲げに弱い。

※3 情報を吸い出す ROMやディスクに記録されたプログラムを動かすのではなく、情報を読み出すこと。

※4 プロテクト ここでは、ゲームディスクに施された複製防止措置のこと。通常のディスクは複製(コピー)できるが、プロテクトのかかったディスクは複製しても正常に動作しない。

クトを再現するデータの書き込み方を研究しなければ。

——「遊ぶ」とことと、文化財として後世に「残す」とことの違いですね。

ルドン 単純に昔のソフトを遊ぶだけであればエミュレータ(※5)という技術もあります。しかし、エミュレータは本物とは違う部分もあります。ソフトの中には、ハードウェアのバグを利用しているようなものもありますから。

——そうしたものはエミュレータでは再現できませんか？

ルドン 修正して動作を近づけていくことはできますが、100%同じものを作り出すのはどう考えても無理です。そもそも、エミュレータを開発するためには本物のハードウェアが必要になるので。

——そこを100%同じにするには、それこそハードウェアを作る必要があるわけですね。

ルドン もちろん。今後はエミュレータやシミュレータ(※6)に関しても考えていく必要があります。

プロテクトという文化

——プロテクトといえば、当時はディスクに穴を開けたり、ディスクドライブの回転数を制御するという、一般の人にはほぼ不可能なやり方でデータを書き込んだりといろいろな手法がありましたね。

ルドン クリエイティブなものが多かったです。プロテクトに引かなかったときだけ、特別な絵が表示される(※7)ようなものもありました。

——そう考えると、プロテクトも文化の一部ですね。

ルドン プロテクトは、コピー防止というビジネス的な視点から生まれています。多くのソフトにプロテクトが掛かっていましたから、当時のユーザーはどこかでプロテクトにかかわっているとんでもない。これも大事な文化ですね。フロッピーディスクをオリジナルのまま保存できれば、プロテクト文化も保存できることに

なります。

——海外でのプロテクト文化とはどのようなものでしたか？

ルドン 「ゲーム遊ぶより、プロテクトを破るほうが楽しい」という人々もいました。AMIGA(※8)やAtari ST(※9)では、独特のフロッピーディスクコントローラ(※10)のおかげで堅牢なプロテクトを掛けられたので、そうした人々にとっては大きなチャレンジだったんです。

——「プロテクトをかける技術」対「それを破る技術」ですね。

ルドン ヨーロッパではグループでプロテクトを研究していて、グループ同士が名誉をかけて競争もしていました。ゲーム内に「プロテクトを破ったぞ！」とメッセージを残す習慣などはその一例ですが、プロテクトを完全に破りきれず、実は後チェック(※11)に引っかかっていた、なんてことはものすごい恥とされていました。

——プロテクト破りには高度なプログラミング技術が必要だった？

ルドン はい。彼らはそのうち「自分たちに何ができるか見せてやりたい」と考え出しました。ゲームのプロテクトを破って、中にデモを仕込み、「俺たちはAMIGAでこんなにイカした3DCGが出せるんだぜ！」とアピールする。これが発展して、いわゆる「メガデモ」、フロッピー1枚分の限られた容量の中で、画像が動き回りつつ音楽が鳴るようなデモンストレーションプログラムが生まれ、独立した文化になりました。

——プロテクト文化が文化を生み出したというわけですね。

ルドン プロテクトのおかげで、こうした面白い文化が生まれたようなものですね。彼らは、メガデモを入れる容量を確保するために、元々のゲームのステージや音楽を削るようなこともし始めましたが、こうしたムーブメントには、デメリットとメリットがありました。

デメリットは、ゲームが普通に遊べなくなること。ゲーム保存の面でも影響があって、メガデモの

※5 エミュレータ パソコンやゲーム機上で、他のパソコンやゲーム機を模倣(エミュレート)するプログラム。正規の復刻ゲームでも使用されている技術で、現行機で昔のゲーム機のゲームが遊べるのはエミュレータのおかげ。

※6 シミュレータ ここでは周辺機器などの動作を再現する装置類のこと。

※7 特別な絵が表示される プロテクトに引っかかっている＝不法な複製を行っていることで、これを戒める専用のイラストが表示された。

ためにステージや音楽が削られた、いわば不完全なゲームが拡散して残るようになってしまったんです。

メリットは、本当に気に入ったゲームが欲しくなるという販促効果があったこと。そりゃそうですよね。いいゲームだと思ったなら、不完全版よりも完全なものが手に入れたくなりますから。

——ゲーム保存協会では、ゲームにまつわるすべてが文化だと？

ルドン ソフト、ハードウェア、ビジネス、そしてプレイング。すべて含めてゲーム文化ですね。文化とは「生み出すもの」なので、たくさん生み出したほうが次の世代へつながりやすい。同時に、保存しないとい失われてしまい、次の世代がなくなってしまう。残念ながら昔のゲーム文化は失われたものも多く、若い世代が「新たにゲームを作ろう」と思っても、昔の作品を勉強できない状態です。

昔の作品がリバイバルされたりもしますが、売れたものに限られますし、その数も少ないです。同

じ作品で勉強するので、似たようなゲームが増えてしまう。書架のように、70〜90年代のゲームが研究・勉強できる、触れる場所があればいいないつも思っています。展示メインの博物館ではなく、実際に触れられるアーカイブである必要がある。

——アーカイブがあれば、将来的にゲームの図書館のような施設ができたときや、メーカーが失われたゲームを復刻したいと考えたときに、合法的に復刻ができますね。

ルドン われわれには、アーカイブを作る力はないと思いますが、アーカイブの設立にはまず基盤となる保存活動が必要です。保存には技術が必要なので、最初のステップとして技術の研究から手を付けています。

日本のカビとの戦い

——実際のディスクの保存作業を見せていただけますか？

ルドン では、3.5インチのフ

ロッピーディスクからカビを取る作業を行います。フロッピーディスクというのは、ポリエステルの円盤に磁性体が塗られ、その上にコーティングが施されたものです。ディスクドライブのヘッドはコーティングにギリギリまで近づいて、磁性体に記録された情報を読み取るんですね。フロッピーディスクを高速回転させる際に、プラスチックでできた外装の部分にディスクが当たらないようにするため、フェルトが挟み込まれています。

日本は朝夕の寒暖差が激しいため、フェルトが徐々に空気中の水分を吸い込んでいきます。これがカビの発生する原因です。カビの生えたフェルトは硬くなってしまい、この状態でフロッピーをディスクドライブに挿入し、ディスクを高速回転させると、硬くなったフェルトや、ヘッドに付着したカビがディスクの磁性体を傷つけてしまうんです。現存しているフロッピーディスクの半分くらいがカビているんじゃないかと。

——確かに、磁性体の上にうっすらとカビが生えていますね。

ルドン 日本の気候ならではの現象ですね。ヨーロッパでAMIGAの保存活動をやっていた時はカビなんてレアケースでした。

——カビ取りの方法を教えてください。

ルドン コーティングを傷つけないよう、柔らかいものに薬を付けて拭き取ります。綿棒に無水エタノールなど強い薬を浸して拭く人が多いんですが、それではダメなんです。

——綿棒も柔らかいと思いますが、それでもダメなんですね。

ルドン カメラのレンズを拭くのに使う、シヤモアという素材でできた、平べったいスティックを使います。これは鹿革のことで、きめ細かな表面をしているので、拭いても傷が付かないんです。私は本革ではない合成品を使っているのですが、1本100円するうえに、個人輸入しなければなりません。カビの程度が軽ければ1枚の

※8 AMIGA 1985年にコモドール社から発売されたパソコン。グラフィック機能に優れており、美麗なゲームが発売された。

※9 Atari ST 1985年にATARI社が発売したパソコン。AMIGAの競合機種で、同様にメガデモムーブメントが盛り上がった。

※10 フロッピーディスクコントローラー フロッピーディスクドライブを制御する装置のこと。

※11 後チェック 不正コピーされていないかどうかを、ゲームがある程度進行した状態でチェックすること。



シャモアのスティックとイソプロパノールでカビを丁寧に拭き取っていく。根気と集中力の必要な作業だ

フロppyディスクをクリーニングするのに1本でいけますが、ひどい場合は何本も使ってしまう。保存活動はこういった部分にお金がかかりますね。

——かなり慎重な作業ですね。

ルドン “カビをなでる”くらいのソフトタッチでないと、フロppyディスクを傷つけてデータが読み取れなくなります。(フロppyを見ながら)このカビはボリウムがありますね。十数年をかけて少しずつ成長したものでしょう。コーティングの奥深くにカビ

の根が入っているので完全に取ることはできませんが、拭き取ってしまうと、フロppyディスクドライブのヘッドが通っても大丈夫になります。

——カビを取れば、安心ですか？

ルドン いえ、その後の保存状態が悪ければ、再びカビが成長しますし、実は正規のパッケージに入れたままでもカビが増えてしまいます。古文書や文化財を修復する際には、目の細かなフィルタで空気をろ過することでカビの胞子を減らしているそうですが、フロppyディスクがそうした環境に耐えられるかどうかはわかりません。そうした設備をお持ちの図書館があれば、フロppyディスクを一週間ほど置かせていただきたいと思います。コーティングやデータの読み取りにどんな影響が出るのか実験してみたい。

——現物に手を入れるあたりは、美術品の修復みたいですね。

ルドン そうですね……。さて、カビ取りが終わったので、データを

見てみましょう。読み取りに使うのは「KryoFlux」というデバイスです。単純にデータの流れを読み取るだけのもので、フロppyディスクコントローラのような「データを解釈する」ような機能はありません。ここでデータを解釈するのは、人間の目で、データを見ているいろいろなことを読み取るわけです。読み込めない部分があった場合、それがフロppyディスクの裏面なのか表面なのかを特定して再度クリーニングを行ったり、吸い出したデータを解析したりします。プロテクトがかかっていたり、フロppyディスクが破損していた場合は、1枚に10時間以上かかる場合がありますね。こうした作業で一番大事なのは、時間やお金もちろんですが、技能を持つていて信頼のできる人です。

——カビ取りや保管、解析の技術は公開されていくおつもりですか？

ルドン 当協会はみなさんのために活動しているわけですから、技

術を秘密にすることはできません。そもそも、活動ができるのもみなさんのおかげですからね。勉強したいという方は当協会へ来てくださってもいいですし、資料をお渡してもいい。将来的には国が作ったゲームアーカイブに寄贈してもいいです。

——趣味としてのゲーム収集と、NPO法人として保存することの違いが、そうした部分にあるわけですね。

ルドン 作業自体は好きでないとできないですね。好きでやっている部分と義務感でやっている部分がある。今までゲームのおかげでいい思い出を作れたので、恩返しをしていきたいです。

現在、ゲーム業界はいろいろと行き詰まっています。いつかリバウンドして上向きになるとも思いますが、音楽を作る人がクラシックを勉強するように、ゲーム作りをする人にも昔のゲームが必要ですから。

現在、ゲーム保存協会では「磁気メディアやハードウェアの知識がある人」「法律の専門家」「データベース構築に詳しい人」などをボランティアスタッフとして募集している。興味のある方は、公式サイト <http://www.gamepres.org/> の募集要項をチェックしてお問い合わせいただきたい。



① 入会

無料の「アミューズメントセンター」会員登録が必須（EGG会員と同時登録も可能）。それからEGG会員の登録だが、こちらは月額525円の会員料金のうち、当月分の利用料金が発生するので、これを支払って登録完了となる。なお各種決済方法は後から変更できないので、よく考えて決めよう。



② 検索

サイトのトップメニューには検索機能があり、タイトル以外にも好きなメーカー、ハード、ジャンルといった条件を付けて探すこともできる。なおゲーム配信以外にも、プロジェクトEGG限定ソフトや書籍などの通信販売や、各種キャンペーンも行われているので、興味のある方はいろいろと見てみよう。



③ 詳細

ゲームタイトルをクリックすると、商品説明のページに移る。ゲーム内容の紹介やスクリーンショット、タイトルによっては短時間のプレイ動画が用意されているものもある。なお、成人向け表現のあるタイトルも一部配信されているが、きちんと説明文に表記されているので、よく目を通しておこう。



④ 決済

気に入ったタイトルがあれば「購入」をクリックしてカートに入れる、その後レジ清算で、入会時に選択した清算方法の手続きを終えれば購入完了だ。ちなみに現在、会員向けに無料タイトルも配信されており、その数なんと100本以上！ 月額料金を払うだけでもかなりの作品が遊べるぞ。

往年の名作AVGを今こそ遊ぼう！

PROJECT EGG Engrossing Game Gallery

80～90年代のPCソフトを中心に、さまざまなハードやジャンルのレトロゲームを配信中のプロジェクトEGGで、名作を体験しよう。

Text=ジストリアス(フリーライター)

プロジェクトEGGは往年のレトロゲームのダウンロード販売を行うインターネットサイト。現在配信タイトル数は約750にも上り、古くはPC-9801やMSXといった往年のホビーパソコンから、近年ではネオジオやPCエンジンにメガドライブなど、80～90年代の各種家庭用ハードまで、その幅広いラインナップでゲームファンをうならせている。

中でも注目されているのが、すでに絶版状態にあり、ソフトの入手もプレイするためのハードも準備することが困難な、80年代～90年代のパソコンソフトが多数配信されていることだ。これらは「EGGランチャー」と呼ばれる専用のソフトを介して、インターネットブラウザやWindowsで快適に遊ぶことができる。

レトロゲームファンにとってはまさに宝の山のプロジェクトEGG、大まかではあるがその入会からソフト起動までの流れをまとめてみた。ちなみに、クレジットカードすら持ち合わせていない筆者は、手続きや決済などで不安を覚えていたが、コンビニなどで購入できるWebMoneyで登録ができた。今では膨大なゲームカタログを見ながら、レトロゲームをはしごする日々である。



⑤ 起動

買ったゲームはネット接続を通し、「EGGランチャー」と呼ばれる専用ソフトで初回起動をしないと遊べない。一度起動が完了すれば、オフラインでも遊ぶことが可能。タイトルによってはさまざまなサポート機能もあるので活用しよう。なお退会するとアップデートなどのサポート対象外になってしまうが、購入、起動済みのソフトはその後遊ぶことができる。



未プレイなら
今すぐ始めろ!

Steins;Gate

There is no end though there is a start in space. — Infinity.
It has own power, it ruins, and it goes though there is a start also in the star. — Finite.
Only the person who was wisdom can read the most foolish one from the history.
The fish that lives in the sea doesn't know the world in the land. It also ruins and goes if they have wisdom.
It is funnier that man exceeds the speed of light than fish start living in the land.
It can be said that this is an final ultimatum from the god to the people who can fight.

シリーズ入門

ゲームだけではなく、アニメ、映画にも展開している『STEINS;GATE』シリーズ。
その魅力を余すことなく伝えるのが本特集だ。初代『STEINS;GATE』をプレイすれば
すべてが見える! あなたも世界線の旅を始めてみようではないか。 Text=芹澤正芳(武蔵野プロ)

『STEINS;GATE』シリーズ一覧

※限定版、ダブルパックは省略しています

STEINS;GATE

発売されたハード	発売日
Xbox 360	2009年10月
Windows	2010年8月
Xbox 360 (Platinum collection)	2011年6月
PSP	2011年6月
iOS	2011年8月
Windows (Nitro The Best!)	2011年9月
Windows (Nitro The Best!) ダウンロード版	2011年9月
PSP ダウンロード版	2011年12月
PS3	2012年5月
PS Vita	2013年3月
PS Vitaダウンロード版	2013年3月
Xbox 360 (オリジナル) ダウンロード版	2013年4月

STEINS;GATE 比翼恋理のだーりん

発売されたハード	発売日
Xbox 360	2011年6月
PSP	2012年4月
PS3	2012年5月
Xbox 360 (Platinum collection)	2012年11月
PS Vita	2013年3月
PS Vitaダウンロード版	2013年3月

STEINS;GATE 変移空間のオクテット

発売されたハード	発売日
Windows	2011年10月

STEINS;GATE 線形拘束のフェノグラム

発売されたハード	発売日
Xbox 360	2013年4月
PS3	2013年4月
PS3ダウンロード版	2013年4月

エル・プサイ・コングルウ
この意味のないセリフに
あなたは確実に虜となる

Steins;Gate

There is no end though there is a start in space. — Infinity.
It has own power, it ruins, and it goes though there is a start also in the star. — Finite.
Only the person who was wisdom can read the most foolish one from the history.
The fish that lives in the sea doesn't know the world in the land. It also ruins and goes if they have wisdom.
It is funnier that man exceeds the speed of light than fish start living in the land.
It can be said that this is an final ultimatus from the god to the people who can fight

物語の広がり&集約 その素晴らしさに酔う

「クソ面白い」

言葉は悪いが、この原稿を書いたため、発売以来となる3年半ぶりに初代『STEINS;GATE』をプレイした率直な感想だ。

本作『STEINS;GATE』はすっかりゲームメーカーとして有名になった5pb.が科学アドベンチャーシリーズの第二弾として2009年に



発売したアドベンチャーゲーム。テレビアニメ、映画、コミック、ノベルなど実に多様なメディアに展開しているの、タイトルだけは知っているといる人も多いだろう。私としては、未プレイであればつべこべ言わずに速攻プレイするべし。損はない！と言い切りたいところだが、とりあえず物事には順序というものもある。ストーリーから触れていかねばなるまい。ちなみに、文体がゲーム本編のテキストに少々似通っているのは、クリア直後にこの原稿を書いているからであり、それほど強烈なインパクトのあるゲームなのである！

ストーリーはこうだ。主人公の岡部倫太郎は「狂気のマッドサイентティスト・鳳凰院凶真」を自称する、いわゆる厨二病の大学生。幼なじみ、友人の3人でヘンテコな発明品を作る「未来ガジェット研究所」で、偶然にも過去へと電子メールを送れるタイムマシンを生み出してしまふ。そ

してそれは、世界のディストピア化、幼なじみの死を招くことに。岡部倫太郎は、その結果を変えるために時間の跳躍を繰り返す……。

簡単に言ってしまうと、タイムリープものだが、本ゲームが名作と言われるゆえんは2つある。ひとつは物語の広がり方と集約が絶妙であること。偶然完成したタイムマシンを元に、話はどんどん大きくなり、多くの人間の思いや人生を巻き込んでいく。風呂敷がどんどん広がっていくワケだ。そして、その風呂敷が広がってきたところで、すさまじいまでに美しく折り畳め

られていく。あらゆる行動が伏線となっており、それが見事に回収されていくさまは快感と言っている。

もうひとつはキャラクターだ。主人公の岡部倫太郎は、厨二病全開の痛い言動でプレイヤーをイラッとさせるほどだが、物語が進むとこの男の仲間を守るという強い意志が見え、そして演ずる鳳凰院凶真が最終的には非常に格好良く見えてしまうのである。全国でどれほどの人間が電源を入っていない電話に向かい「エル・プサイ・コングルウ」と、鳳凰院凶真の決め台詞を言ったことか。そう絶対に言いた





天才少女にしてツンデレヒロイン「牧瀬紅莉栖」。ツン2割、デレ8割と言える比率具合が人気の秘密であろう



秋葉原、ジョン・タイター、SERNなど、現実存在するものを巧みに織り交ぜて物語を身近にしている



主人公の岡部倫太郎。マッドサイエンティスト「鳳凰院凶真」と名乗る。厨二病と見せかけて、とても仲間思い

くなる。マネしたくなる、マネしやすさがヒットの秘訣と考える筆者としては、このキャラクターは完璧と言わざるをえない。そして、ヒロインのひとり「牧瀬紅莉栖」。天才少女にして寂しがり屋、しかもネラーでツンデレ、ツッコミも得意とネタ満載ながら主人公を助けてくれる助手であり、何かとデレが出てしまふかわいさつぷりにやられてしまう人が続出。簡単にデレてしまうちよろいキャラとして愛されているのである。幼なじみにして主人公を見守る

正統派ヒロインの「椎名まゆり」、スーパーハッカー「橋田至」（通称「ダル」）、ネコミミメイド「フェイリス」、男の娘「漆原るか」などあくの強いキャラばかりで序盤はなんだかなあと思うが、最終的にそれぞれの思いが物語をさらに感動的にしてくれる。脱帽としかいいようがない。

とはいえ、すべてが手放しに喜べるワケではない。まず物語の分岐だ。わかりやすい選択肢は存在せず、メールを見る、返信する、電話をかけるといった携帯電話を使った行動が物語を分岐させる。「フオートリガー」というシステムだが、どのメールをどうすればヒロインや真のエンディングに到達できるのか、全くもってわかりにくい。攻略情報ゼロでは全ルート制覇はかなり難しい。文章を高速で送れる機能はあるとはいえ、もう少し親切ならと思う。ゲームの面白さの前にはささいな問題だったりするのだがな。「フウーハハハハハ！」



古いPCゲー好き感涙



『STEINS;GATE』の世界を8bit時代のPCゲームのようなデジタル8色のグラフィックとFM音源で再現した異色中の異色ゲーム。発表当初は『STEINS;GATE 8bit』というタイトルであった。なんと、会話をするときには「talk」などコマンドを入力して進めていく。昔のアドベンチャーでは普通ではあったが、あえて2011年にやったことで話題となった。しかし、ボリュームは少なめ、ネタとはいえ貧弱なグラフィックにして価格が高めであるため、いまち盛り上がらなかったのがPCゲーム好きとしては残念なところ。



これは『STEINS;GATE』のトゥール・エンド後の世界。牧瀬紅莉栖との関係がわかるのも魅力だ



紅莉栖「ロメール？ なにそれ？」

全員のメイド姿も拝める
ありえたかもしれない
世界線で萌えるがいい

Steins;Gate シュタインズ・ゲート ひ翼恋理のだーりん



椎名まゆりの健気さと
桐生萌郁のかわいさに刮目せよ

初代『STEINS;GATE』は、仲間を助けるため、主人公である岡部倫太郎がさまざまな世界線をさまようことになるが、その中にはラブコメ全開の世界線もあっていいんじゃないのか、という設定で生まれたのが『比翼恋理のだーりん』だ。
ファンディスク的な要素が強く、当然ながら『STEINS;GATE』

『GATE』をプレイしているのが大前提。それぞれのキャラクター紹介や舞台背景はそこそこには進んでいくので、できれば『STEINS;GATE』をプレイし終わった直後からやってほしい。そのほうがずっと楽しめるからだ。

それはそうと、『STEINS;GATE』があればシリアス路線で各キャラクターたちの想いを乗り越えたうえでエンディングにたどり着くという、美しく完璧な流れだけに、ファンディスクってどうなのと不安に思う人もいるだろう。はつきり言って、ファンでありラブコメ好きならば間違いなく楽しめる。

特に椎名まゆり好きにはたまらない。本作では椎名まゆりがメインと言っているほどの力の入れっぷり。ラブコメ要素は少なく、ベタベタなまでのラブストーリーだが、主人公である岡部倫太郎と幼なじみという関係から一歩進む流れには、「うーんよかったなあ」と感激する。

『STEINS;GATE』よりもずっとかわいらしく描かれており、口癖のような「ジューシーからあげナンバーワン」はつい口ずさみたくなる。そう、筆者がつい口ずさんでいるのを7歳の息子に聞かれ、マネされる事態になり、とてもマズイことになったと冷や汗が出たので間違いないのである。

そして、牧瀬紅莉栖は『STEINS;GATE』で活躍しただけに、本作では完全にギャグ要員となっている気がしないでもない。ツンデレ妄想病りが加速しているのは、それはそれでいいでしょう。

そして登場キャラのほとんどがメイドとなるフェイリス編での地獄メイドっぷりは必見と言える。罵倒好きなら確実に泣いて喜ぶ！

まゆりがメインヒロインならば、第二のヒロインは間違いなく「桐生萌郁」だ。本作では最もかわいいキャラと言っている。感情表現が苦手という設定だけに、ちょっとした変化がとてかわいらしく感

新規の立ち絵もたっぷり



フェイリス・ニャンニャン

桐生萌郁
きりゆうもえか

阿万音鈴羽
あまねすずは

椎名まゆり
しいなまゆり

牧瀬紅莉栖
まきせくりす



椎名まゆりで泣き



鈴羽に「BTTF」? と思い



フェリスに元気をもらい



意外にも萌郁に萌えて



牧瀬紅莉栖で笑い



るかに「だが男だ」と叫ぶ

それが 『比翼恋理のだーりん』だ!

じる。本作をプレイして、桐生萌郁ファンになる人が多数いる、というのも納得。
そして、本作に関しては全体的にそうだが岡部倫太郎がカッコイイこと。仲間を大切に思うからこそその行動っぷりがいいですわ。少女漫画か!? というようなヒーローぶりですな。それも『STENS:GATE』の岡部倫太郎の熱さを知ってるからこそ楽しめるものではあるが。

このほか、男の娘である漆原るかと恋人!? になってしまったり、フェリスのメイド喫茶をみんなで盛り上げたり、阿万音鈴羽とダルのために奔走したりと、ドタバタ劇を繰り広げる。

さて、今さらと突っ込まれるのは覚悟の上だが、本作のオープニング「禁断無敵のだーりん」(結構中毒性あり)を見て、『STENS:GATE』シリーズは声優豪華すぎだろと改めて思った次第。宮野真守(岡部倫太郎)、今井麻美(牧瀬紅莉栖)、花澤香菜(椎名まゆり)、田村ゆかり(阿万音鈴羽)、桃井はるこ(フェリス)、小林ゆう(漆原るか)、後藤沙緒里(桐生萌郁)、関智一(橋田至)が中心キャスト。とってもいろいろな年齢層とか好みのツボとかを抑えすぎだろ常考。と、ついダル口調になるほどだ。

ともあれ、ベタな恋愛展開やコメディが好きならプレイして損はなしである。

あの場面であの人物は
何を思っていたのか……
新たな視点で描く新ストーリー

Steins;Gate シュタインズ・ゲート 線形拘束のフェノグラム

各キャラの視点で描く
10の新たなストーリー

「岡部倫太郎がどう見えるのかわかる!」。これこそが『STEINS;GATE』シリーズの新作『線形拘束のフェノグラム』最大の魅力と言ってい

だろう。本作は、岡部倫太郎以外のキャラクター視点で描かれる10本のストーリーとなっている。初代『STEINS;GATE』に対して、こういう世界線(可能性)があるかというフ

ンディスク的な要素が強い。完全な続編を期待していた人にとってはちよつと残念かもしれない。

しかしだ、ほかのキャラクター視点ということは岡部倫太郎の立ち姿、表情を画面で楽しめるということ。これはかなり新鮮だ。そして、そのうえで素直に感じることは、客観的に岡部倫太郎を見ると、やはり痛いなど。厨二病ぶり

はなかなか強烈だ。誰しもプレイすれば、「フウーハハハ!」と叫びながらポーズを取るシーンなど「こ、これは何とも言えない気分なる」とつぶやくであろう。だが、ファンディスク的とい

STORY: 岡部倫太郎

そう せんじょう

走査線上のジキル

Dr. Jekyll on lines

『線形拘束のフェノグラム』のプロローグといえるストーリー。初代『STEINS;GATE』から約1年。岡部倫太郎はタイムリープを駆使して正義のために戦う「アルパカマン」となり、秋葉原の平和を守っている。そこに喪服姿の牧瀬紅莉栖が現れ、岡部倫太郎にある事実を伝える……



STORY: 橋田至

ほんじん か そう

絢爛仮想のファムファタール

Bird Singing in Cage

ダルこと橋田至の視点。未来で妻となる阿万音由季との出会いを描く。『STEINS;GATE』では登場しなかった阿万音由季の姿を拝めるのが最大の見どころだ!





STORY：牧瀬紅莉栖

たそがれいろ

黄昏色のソーテール

Vermilion Sooteer

牧瀬紅莉栖の視点。タイムリープを繰り返し、廃人寸前となった岡部倫太郎。そして椎名まゆりの死で、絶望に追いやられるが、その時に紅莉栖の父、ドクター中鉢こと牧瀬章一からの電話が鳴る

STORY：阿万音鈴羽

おそろいしやうがい

幽霊障害のランデヴー

Ghosting Rendezvous

阿万音鈴羽の視点。タイムマシンの故障にショックを受ける彼女の前に、軍服とメイド服を着た2人の鈴羽が立っていた。彼女たちの協力でタイムマシンの修理のめどが立ち、父である橋田至と出かけることになる



が描かれている。

もちろん、世界線の数値は『STEINS;GATE』で岡部倫太郎が渡り歩いた世界線とは微妙に異なるので、あくまで可能性のひとつという扱いだ。世界はいくつも存在し、無限の可能性があるという『STEINS;GATE』の世界観は、いくらかでもストーリーを作り出せるメリットがある反面、初代『STEINS;GATE』は、完璧なまでにストーリーが着地しているの、その流れやキャラクターの設定、関係性を完全に壊すことはできない、「いくらなんでもそりゃないだろ」と思われてはいけない、という大きなハードルがあるのも確か。『STEINS;GATE』という世界を興ざめさせるようなことはできない、というのは作り手側かなりの苦労があったはずだ。

結論からすると、そのスト

ーリーも『STEINS;GATE』

のファンなら十分に楽しめる。

特に牧瀬紅莉栖の「黄昏色のソーテール」は、『STEINS;

STORY：天王寺裕吾

あまのれいさく

雨鈴鈴曲のスクレイパー

A Strange Building Filled Of Love

ミスターブラウンこと天王寺裕吾の視点。ある日、宝くじが当たり3億円もの大金を手にする。愛娘である天王寺紬のため、ビルの建て替えを決意する。ギャグ要素が一番強い話だが、ラブ誕生秘話が聞ける



STORY：フェイリス・ニャンニャン

ももいろげんと

桃色幻都のシャ・ノワール

Super hero Chat-noir

フェイリス・ニャンニャンの視点。秋葉原で起きているオカルトチックな噂を確かめるため阿万音鈴羽と正義の守護戦士「シャ・ノワール」にふんして調査する。フェイリスの内心が見られる貴重な話



STORY：漆原るか

迷宮錯綜のヘルマフロディトス Hermaphroditus in Labyrinth

漆原るかの視点。椎名まゆりの死を目の当たりにして、ショックを受ける。まゆりを助けることをあきらめてしまった岡部倫太郎だが、るかはまゆりの願いだったコスプレ姿を見せるためにタイムリープする……



STORY：椎名まゆり

悠遠不変のポラリス Eternal Polaris

椎名まゆり視点。岡部倫太郎と牧瀬紅莉栖の様子がおかしいと感じていた。そして、自分が助かるには、紅莉栖が死ぬ世界線に飛ぶ必要があることを紅莉栖から聞き出す。その時、まゆりはある決意を固める



GATE』で岡部倫太郎を助ける印象深いシーンの裏側とも言える内容。牧瀬紅莉栖の強さと弱さの両方が垣間見られる。父親との確執にスポットを当てているのも見どころだ。椎名まゆりの「悠遠不変のポラリス」は、彼女視点だからこそその岡部倫太郎への強い思いがダイレクトに伝わってくる。『比翼恋理のだーりん』と同じく泣ける話だ。漆原るか、桐生萌郁の葛藤が見られ、天王寺裕吾の話からはラボ設立秘話がわかるなど、ファンならニヤリとする話も多い。ただ、「それも可能性のひとつなんですよ？」と言われてしまうとそれまでので、『STEINS;GATE』ほどの衝撃はどうしてもないのがシヨートストーリーを集めた作りの限界か。もちろん、これも面白いが、各世界線でそれぞれのキャラクターがどうなっていくのか……それがハッキリとわかる長編の新作を待ち望んでいる人も多いのではないだろうか。

STORY：桐生萌郁

昏睡励起のクアンタム Quantum excited in Coma

桐生萌郁の視点。SERNの非公式部隊であるラウンダーとして、上司であり母親代わりのFBから未来ガジェット研究所（ラボ）への潜入および監視を命じられる。仲間を大切にするラボのメンバーたちに触れ、FBからの命令実行に躊躇を覚えるようになる



STORY：岡部倫太郎

三世因果のアブダクション Three Contrapasso About The Abduction

最後まで岡部倫太郎の視点。椎名まゆりが誘拐される世界線。ラボでボヤ騒ぎが起きる世界線、ラボに血痕と謎の黒マントの男たちが登場する世界線、それぞれがDメールの送信やタイムリープを繰り返すことでひとつへと収束されていく





今や関連作品が山ほど登場している、
『STEINS;GATE』。どれから入門すれば
いいのか迷っているあなたに贈る

すべては初代 『STEINS;GATE』にアリ 関連タイトルの位置づけを知る

まずは『STEINS;GATE』の
ゲームかアニメを見るべし

さて、ここまでシリーズ4本のゲームを紹介してきたが、『STEINS;GATE』は、とにかく多岐にわたりメディアミックスが展開されており、TVアニメ、映画、コミック、小説、ドラマCDとさまざまな作品が登場している。最近話題になっているから、とりあえず劇場版でも見ようかな。と思っている人もいるかもしれないが、早まてはいけない。いきなり劇場版を見ても、それなりに楽しめるだろうが、本当の面白さを知ることが決してできない。『STEINS;GATE』に関連する作品は、基本的にはほとんどがゲーム版またはアニメ版の初代『STEINS;GATE』の話がベースとなっている。世界観を理解し、主人公である岡部倫太郎がどんな人物で、何に苦しみ、最終的にどこへ行き着いたのかを知っていることが、大前提なのだ。

時系列

STEINS;GATE
(ゲーム、アニメ)

δ世界線(3%台)

α世界線(0%台)

β世界線(1.1%台)

γ世界線(2%台)

ひよくれんり
比翼恋理の
だーりん
(ゲーム)

あいしんめいす
哀心迷図の
バベル
(ドラマCD)

むげんえんてん
無限遠点の
アークライ
(ドラマCD)

あんこくしけん
暗黒次元の
ハイド
(ドラマCD)

ゲームの
トゥルーエンド
||
アニメの最終回

へんいこうかん
変移空間の
オクテット
(ゲーム)

ふかりょういき
負荷領域の
デジャヴ
(劇場版)

せんけいこうそく
線形拘束のフェノグラム
(ゲーム)

へいしきよくせん
閉時曲線の
エピグラフ
(小説)

えいごうかいき
永劫回帰の
パンドラ
(小説)

むげんえんてん
無限遠点の
アルタイル
(小説)

※STEINS;GATEはゲーム&アニメのトゥルーエンド。世界線は1.0%台

※δ世界線はラブメンが8人になったラブコメな世界



↓ 2002年 ドリームキャスト『MISSINGPARTS』ポスター イラスト

↑ 2002年 ドリームキャスト『MISSINGPARTS』パッケージ イラスト



MISSINGPARTS

the TANTEI stories

11周年記念 アートギャラリー

コマンド選択式推理アドベンチャーの完成形の
ひとつとして支持を集める『MISSINGPARTS』
シリーズ。キャラクターデザインとイラストを手が
けた岸上大策氏きしうえだいさくによる美しいイラスト群から、同
シリーズの歩みと魅力を振り返る。



↑ 2002年 ドリームキャスト『MISSINGPARTS 2』ポスター イラスト(プレイステーション 2『MISSINGPARTS』店舗特典テレカでも同イラストを使用)

MISSING PARTS 2

the TANTEI stories

↑2002年 ドリームキャスト『MISSINGPARTS 2』パッケージイラスト



MISSING PARTS 3

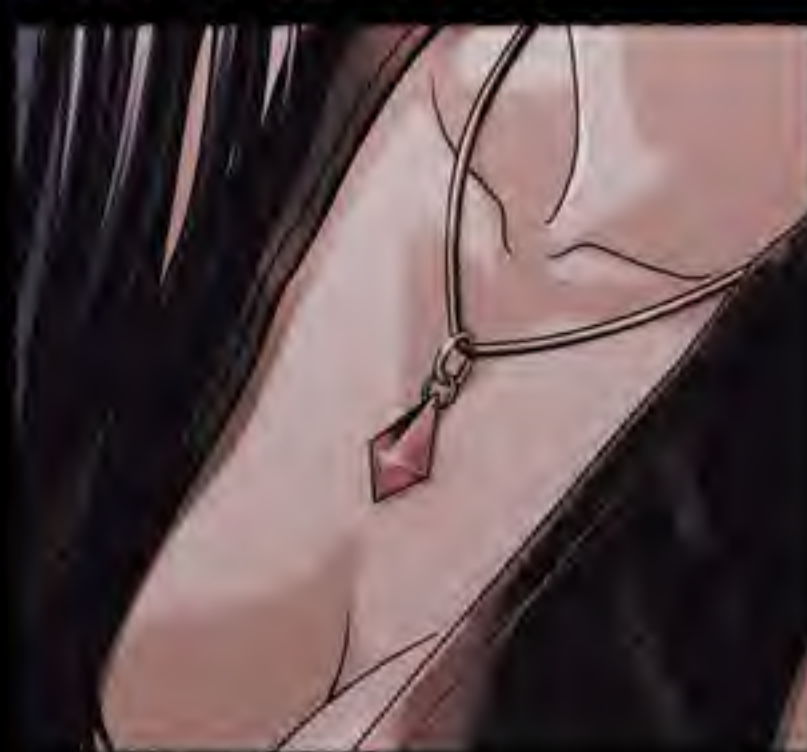
the TANTEI stories

↑2003年 ドリームキャスト『MISSINGPARTS 3』パッケージイラスト



MISSING PARTS 3

the TANTEI stories





ミッシングパーツ

MISSING PARTS *side A*

the TANTEI stories



↑ 2003年 プレイステーション 2『MISSINGPARTS sideA』パッケージ&ポスター イラスト



ミッシングパーツ

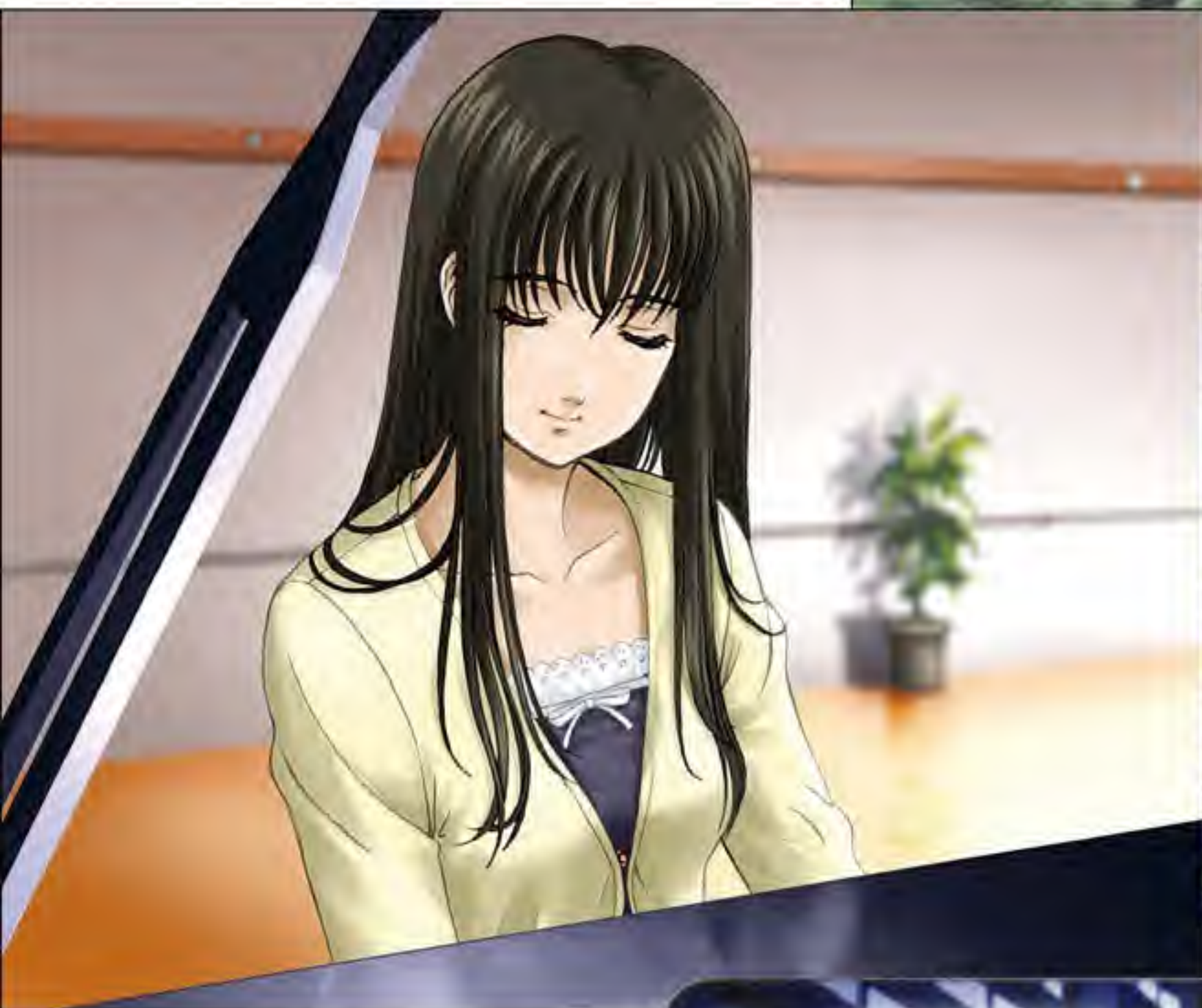
MISSING PARTS B

side

the TANTEI stories



↑ 2004年 プレイステーション 2『MISSINGPARTS sideB』パッケージ&ポスター イラスト



↑ 2003年 『MISSINGPARTS』3部作完成記念テレカ イラスト



↑ 2006年 フォグ10周年記念テレカ イラスト





↑ 2006年 フォグ10周年記念テレカ イラスト



↑ 2006年 フォグ10周年記念テレカ イラスト



名探偵・真神恭介が挑む6つのミステリー



発売から10年の時を経て
あの名作がPSPで復活！

「あの『MISSINGPARTS』がPSPに移植される！」私を含めて一体どれほどのファンがこのニュースに狂喜乱舞したことだろう。『久遠の絆』『風雨来記』など、上質なアドベンチャーゲームを世に送り出したゲームメーカー・フォグが贈る探偵アドベンチャーこそがこの『MISSINGPARTS』なのだ。そして今回紹介するのは、全6話のエピソードを1本にまとめた最新版『MISSINGPARTS the



Text=下畑典明(An-EDITOR.)

MISSINGPARTS the TANTEI stories Complete

- プレイステーション・ポータブル
- 2012年11月29日
- パッケージ版:5040円(税込)
ダウンロード版:4000円(税込)
- 発売:日本一ソフトウェア
制作:フォグ
- CERO C(15才以上対象)

MISSINGPARTS sideA the TANTEI stories MISSINGPARTS sideB the TANTEI stories

- プレイステーション 2
- 『sideA』2003年11月27日
『sideB』2004年2月19日
- 各7140円(税込)
- ナイスプライス!:2007年
/各2940円(税込) ■フォグ
- 『sideA』CERO B(12才以上対象)
■『sideB』CERO C(15才以上対象)

MISSINGPARTS the TANTEI stories MISSINGPARTS 2 the TANTEI stories MISSINGPARTS 3 the TANTEI stories

- ドリームキャスト
- 『1』2002年1月17日
『2』2002年10月24日
『3』2003年7月31日
- 『1』5800円
『2』『3』各4800円
- フォグ

※プレイステーション・ポータブル版は全6話収録
※プレイステーション 2版は全6話中、各3話収録
※ドリームキャスト版は全6話中、各2話収録

TANTEI stories Complete』(以下『Complete』)である。
移植にあたって追加された細かい仕様の説明は後にして、まずは『MISSINGPARTS』という作品自体の解説から始めたい。
2002年、ドリームキャストから発売された本作は1作に2話のエピソードを収録した計3本の連作ソフトとして発売された。ゲームシステム自体はオーソドックスなコマンド選択式+必要に応じて画面内を虫眼鏡でクリックして調査するもので、非常につつきやすいシステムである。エピソード

ドクリア時にはそれまでの進め方に応じて「探偵度ランク」が評価され、エピソードによっては結末が大きく変化することもあるなど、ちょっとしたやり込み要素も用意されている。
アドベンチャー慣れしている人にとっては、コマンド選択式と聞くと総当たりで試せばどうにかなると思うかもしれない。しかし、その作戦が通用するのはせいぜい1、2話あたりまで。エピソードが進むと、コマンド選択時に時間が経過するため、実行したタイミングによって発生するイベントが



岸上大策氏による美しいイラストも本作の人気を支える要素のひとつ。芸術作品とでも呼ぶべき氏の作品はもっと評価されるべきだと個人的に思う

異なるのだ。場合によっては特定のタイミングでないと入手できない手がかりも存在し、時間切れによるゲームオーバーも多数用意されているのだ。よって、円滑なクリアを目指すなら、マップ間の繋がりを把握して効率よく調査を済ませなければならぬ。事件解決する頃には誰しも脳内に遠羽市のマップが完成していることだろう。

脇役という枠に収まりきれない キャラクターたち

主人公・真神恭介が両親の死亡

事故の真相を知ろうと、遠羽市にある鳴海探偵事務所へ調査を頼みに訪ねてきたが、あいにく所長の鳴海誠司は行方不明。事務所には娘である鳴海京香ひとりという危機的状況だ。事務所の窮状を見かねた恭介が見習いとして鳴海探偵事務所働き始めるところからストーリーは始まる。探偵事務所とはいっても、いわゆる素行調査や人探しが主となる現代社会の探偵稼業というのが新鮮だ。

恭介自身はあまたに存在する名探偵たちとは違い、探偵としての推理力や洞察力がクローズアップされることは少ない。多少、記憶力こそ優れてはいるが、それ以外はどこにでもいそうなお人よしの好青年なのだ。では探偵・真神恭介ならではの持ち味とは何か？ それは彼の脇を固める「仲間」たちの存在だ。本作には複数のエピソードにまたがって登場する、いわゆるレギュラーキャラクターが多数登場するのだが、彼らこそ恭介にとっての頼れる「仲間」なのだ。

事務所の所長代理である鳴海京香。その京香とはケンカが絶えないアンティークショップ店主の月嶋成美。成美の雑用係兼恭介のワトスン役を務める相棒・白石哲平。恭介行きつけのネットカフェでバイトをしているマイペースな女子高生の鴨居奈々子。飄々とした性格ながら、かなりの切れ者である氷室刑事。そして氷室刑事の部下であり、恭介と会うたびにケンカとなる熱血刑事・森川など、恭介の周囲には個性的な仲間たちが盛りだくさんだ。物語に独特の彩りを添える彼らの存在は、本作において必要不可欠である。同時にそんな仲間たちとの交流こそが、本作最大の魅力と言ってもいい。

彼らとの交流によってもたらされるのは、重要な情報や鍵となる証拠品といった、攻略上必須なイベントはもちろんのこと、事件と

遠羽市の歩き方その1

ここでは特定の条件を満たさないと発生しないレアなイベントの一例を紹介しよう。

第3話にて、1日目と3日目に柏木邸へ泊まり、哲平の部屋を掃除しよう。すると、5日目の夜のフリー移動時に柏木邸を訪れると、哲平の部屋を掃除するか選択肢が出る。ここで「掃除する」を選択すると、京香の貴重な水着写真を入手できるのだ。

調査記録にも登録されるので、京香ファンは見逃すな！



ここが問題の哲平の私室。壁に第2話に登場したアイドル・高崎美幸のポスターが見える

待望の新規シナリオ
「EXTRA PARTS」収録！

ソフト1本で全6話がプレイできる、セーブデータは50力所まで保存可能など、『Comrade』ならではの要素は当然存在するが、中でも一番の目玉は当時のスタッフによる新規書き下ろしシナリオ「エクストラパーツ」の存在だろう。

なじみのバー「ハードラック」の店長、サミーの失踪から始まる、てんやわんやの騒動が描かれる。本編では描かれなかった恭介たちのささやかな日常を楽しもう。



新規CGも多数追加されている。すべてが岸上大策氏による描き下ろしだ

は全く関係ない話に付き合わされることも少なくない。これらは推理アドベンチャーとしては「ハズレ」かもしれないが、キャラクターの新たな一面が浮き彫りになったり、過去のシナリオで貼られていた伏線が明らかになったりと、ある意味事件より重要な「アタリ」がゴロゴロ眠っているのだ。

そして、最終話へ向かうにしたがって、1話目から張りめぐらせていた伏線をひとつずつ回収していくなど、シナリオ構成もお見事。物語の進展に伴って謎解きや推理の難易度も上昇し、シナリオのテイストも次第に変化を見せていく。特に3話や5話で巻き起こる陰惨な展開は、多くの恭介やプレイヤーたちに深い衝撃を残すことだろう。本作が単なる「探偵ごっこ」ではないんだぞという開発側からのメッセージとも受け取れる。そう考えると副題の『the TANTIE stories』という単語も単なる飾りではないことがわかる。本作は見習い探偵・真神恭介がプレイヤー

MISSINGPARTS



エピソードによっては脇役たちが事件に深くかかわってくることも。例として第3話では相棒・哲平との絆が大きくクローズアップされる

と共に一人前の探偵となるまでを描く、「探偵物語」なのだ。森川と出会い頭にケンカして、哲平とハイタッチして別れて、昼飯時にはサイバリアで奈々子の創作料理を平らげる。そんな遠羽市での日常を気に入ったなら、本格推理モノとはひと味違った人情あふれる探偵物語、『MISSINGPARTS』をぜひともご賞味あれ。

遠羽市の歩き方その2

続いて紹介するレアイベントは第4話の6日目夜のフリート移動時に発生。詳細は重大なネタバレとなるので伏せるが、過去の事件に登場した、ある重要人物に再び会うことができる。条件は自由行動時に10回目の移動で友凜病院にたどり着き、そのまま天狗橋とおば東通りの順に移動すること。友凜病院にはピタリ10回目で到達しなければ発生しないため、初回プレイ時は見過ごしやすいイベントだ。



人影は、暗闇にとけるように天狗橋の方へ消えていった...

以降の展開を想像させる、なかなか凝ったイベントなので、ぜひとも狙ってみよう

風雨来記³

ふうらいき

目の前に広がるのは広大な大地。
どこに行こうか？ どの道を通ろうか？
まずは右手のアクセルをひねって走り出そう。

Text=糸井賢一(フリーライター)

きつと北海道に行きたくなる



風雨来記3

■Windows 7/Vista/XP (日本語版) ■フォグ
■2013年5月31日 ■3990円(税込) ■一般作品
©2013 PROJECT Re:/FOG



風雨来記3 prelude

■Windows 7/Vista/XP (日本語版) ■フォグ
■2013年4月26日 ■1050円(税込) ■一般作品
※『風雨来記3 prelude』は体験版付ファンディスク
©2013 PROJECT Re:/FOG



口コミで広まった伝説の“旅ゲー”が、
装いを新たに帰ってきた！

2001年1月にプレイステーション用ソフトとして発売された『風雨来記』。当初は美少女ゲームとして発表され、出会ったヒロインたちと“結ばれた後に別れる”ことで話題となった。“結ばれた後に別れる”物語自体は珍しくないのだが、それが全ヒロインとなるとインパクトは大きい。ゲームが進むにつれ「このヒロインとは別れないよね？ ハッピーエンドで！」と願うようになり、しかし無情にも訪れるエンディングで、どれだけのユーザーが心にキズを負ったことか。

ここまでだったら普通の美少女ゲームだったのだけど、バイクで北海道の道東を旅する描写が、実際に北海道をツーリングしたことのあるライダーたちの共感を呼び、いわゆるゲーマーとは異なるユーザー層の発掘＆獲得に成功。“旅ゲーの代名詞”として、いまだ多くのファンを持つ人気作となった。

そんな『風雨来記』の最新作『風雨来記3』が、今年5月にWindows用ソフトとして発売された。今度の舞台は“北海道のすべて”というのだから、初代ファンならば注目しないわけにはいかないだろう。



北海道での取材可能な場所は、事前に判明しているところで70カ所。近隣を通ったり、ヒロインやゲストキャラに聞くことで判明する隠しスポットが42カ所の、合計112カ所も存在する

今日は西へ、明日は北へ。
思うがままに北の大地を走り回れ！

初代『風雨来記』にて主人公だった相馬轍。彼が「心光展」というイベントに参加した際、特設サイトに掲載した北海道の風景画像は、イベント終了後も当時のまま残されていた。本作の主人公である榊千尋は、ネットサーフィン中にたまたま轍の画像を目にし、衝撃とともに北海道への強い憧れを抱く。そして時は流れ、轍の後を追いかけるように出版社へと入社し、ルポライターとなった千尋のもとに「心光展」の新人部門である「鋭



あいざわ
逢沢なぎさ



とむらいずみ
富村泉



みずしなや
水科小夜

『風雨来記』の伝統
やはりヒロインとは
別れを迎える運命なのか？

出会いは彼女の気持ち次第！

なぎさはフェリーで出会うことができるが、泉と小夜は、まず彼女たちのいるスポットを探さなくてはならない。二人とも苫小牧港の近くにいるぞ。無事に出会えたら、いよいよ本番だ。彼女たちが別れ際に告げる言葉をヒントにし、出現スポットに向かわなくてはならない。出会える期間は限られているので、速やかに移動して探し出そう。



ヒロインとのイベント中に発生する選択肢。後の展開を大きく変えてしまう場合もあるので、正解かわからないときは事前にセーブしておこう。イベントCGのフルコンプを狙うのなら、両方の答えを試してパッドエンドも回収しておくこと



同じスポットに二度、三度と訪れることで、行ける所が変化する場合がある。大きな反響を呼ぶ記事に化けることもあるので「怪しい」と感じたらしつこく訪れよう

「明展」への参加要請が届き、上司より北海道での取材を提案される。
納得できる最上の形で、北海道へと向かう機会を得た千尋は、これを快諾。相棒のバイクとカメラとともに、フェリーから北海道の地へと降り立つのだった……。
プレイヤーは千尋となつて、バイクで北海道の各地へと赴いて取材し、書き上げた記事の特設サイトへと投稿することとなる。移動できる地域は北海道のほぼ全域にわたり、移動パートでは自身で進む道を決めることがで

目指せ「鋭明展」入賞！ 旅行記事ができあがるまで



「ここだ」というポイントでカメラを起動。画面下部の中央にあるアイコンが点灯している間が、ピントの合っているシャッターチャンスだ

ブログに投稿できる記事は、その日に訪れたスポットのみ。使用できる画像は2枚。選択肢が出たら内容を選ぶことも可能

・写真に感想を添えた
・ソフトウェアが完成した

きる。つまり初代『風雨来記』で好評だったシステムを継続して採用しているのだ。
一応、「鋭明展」入賞という目的が提示されているが、これに無理に従うことはない。旅先で出会う逢沢なぎさ、富村泉、水科小夜といったヒロインを追いかけるもよし。気の向くままに走り回るも良しと、大いなる自由が新人ルポライターを待っているぞ！



鋭明展の上位入賞は、全ヒロインの攻略よりも至難の業。上位入賞を獲得するためには、いいスポットを回り、高い評価を得られる記事を更新し続ける必要がある



投稿した記事の評価は、SNSを終了する際に発せられる千尋の言葉が目安になる。どのスポットに、何度目に訪れた際の記事が高評価を得られたか、メモしておこう

オレと後輩クンの『風雨来記3』をやってみた

バイク乗りにとって、麻薬のようなゲーム

今回のプレイ記を執筆するにあたり、アドバイザーとして『風雨来記』のヘビープレイヤーで、かつ、北海道へのバイク旅行に何度も行っている、後輩クンをお呼びしました。「ども、今でも北海道へ行く前は『風雨来記』をプレイしてテンションを上げています」

さて、一時期、延々と『風雨来記』をプレイし続けたおまえさんだ。当然『風雨来記3』もプレイしているよな？

「いいえ、遊んでません。当たり前じゃないですか」

空気読め馬鹿野郎！　ってか、当たり前って何なんだよ！

「いや、ソフトは買っています！　買ってありますよ！」

じゃあなんでまだプレイしてないんだ？

「オレ、長期休暇がまだまだ先なんですよ。そんな時に北海道へ行きたくなったらどうするんですか」

使えねーな、おい。何のためにおまえを呼んだと思ってるんだ。



後輩クンが愛してやまないキャンプ場での宴会シーン。マジで号泣する。テキストが良くできすぎていて、心をツーリングに行っているときに戻してしまうからとのこと

「そんなの知らないツスよ。ハッキリ言って、先輩はこのゲームをなめています」
なめてる？

「そうですね。『風雨来記』は麻薬です。遊んでいるうちに「あの景色は記憶にあるな」とか「この景色は変わったな」って思いがあふれ出て、北海道へと行きたくて行きたくて、しょうがなくなるんですよ！」

いや、オレも『風雨来記』は遊んだよ。けどそこまでの衝動は生まれなかったな！

「先輩は北海道に行ったことありますか？」

3回行ってる。聞かれる前に言うけど全部、車で回った。

千尋の相棒「ニンジャ」とは？



正式名称は「カワサキ Ninja250R」。2008年4月発売。現在、新車では入手できず、中古価格の相場は30万円ほど（2013年7月現在）。ちなみにゲーム中の走行音はニンジャではなく「ホンダ CBR250RR」のもの。

「先輩もバイクに乗ってくださいよ！」

乗ってるじゃん、原付だけど。バイク好きと車好きって、乗り物に接する際に、どれくらいの距離感が好きかの違いしかないと思うんだけどね。

ま、いいや。じゃあ一緒にプレイするぞ。で、『風雨来記』が死ぬほど好きなユーザーの立場から感想を言ってくれ。

「だから今のオレに、そのゲームを見せるなって言ってるでしょ！」

迷子の先にヒロイン登場！

ゲームはまず、フェリーで苦小牧^{とまこまい}に向かうところから始まるのね。

「ああ、ダメだ（心が）持ってかれる！ このシナリオ書いた人はわかってる！」

のっけからうるさいよ後輩くん。

「アンタが付き合わせているんでしよう！」

サバサバしたお姉さん（逢沢なぎさ）と別れ、いよいよ移動開始。行ける場所が多い分、かえってどこに行けばいいのか迷うね。んー、



北海道の地理を覚えるまでは頻繁に地図画面とにらめっこすることとなる。メジャーではない標識の地名で自身の居場所がわかるようになったら、『風雨来記』マスターは近い!?

最初にどこ行こうか？

「どこでも好きなところに行けばよろし。このゲームは目的もなくプラプラするのが一番楽しいんですから」

とりあえず知床半島^{しれとこ}を目指そうか。

「ほう？ 何でまた？」

オレが好きなところだから。

「でもその風景、オレの記憶が確かなら石狩^{いしかり}方面に向かつてますぜ」

えっ？ 全道マップで確認するや、まさに後

輩^{おしま}くんの言うとおりに。慌てて修正するも、今度は渡島半島^{おしま}へと向かう始末。なんでーっ？

「くつくつくつ……。このゲーム、北海道の地理を覚えるまでは、そうやってよく迷うんすよ」

くつ、なんかムカつく！

「取材しなくていいんですか？」

するよ！ まずこの平田内温泉^{ひらたない}に行ってみようじゃんか。

スポットに飛び込み、徒歩による移動シーン。あぜ道をスズンと進むと、温泉に遭遇。

「北海道って、至る所にこんな感じの温泉があるんですよ……あつ、なんか女の子が登場しましたね」

なんか妙におっとりしたというか、純真無垢^{じゅんけん}というか、警戒心がないというか……富

千尋の乗った「さんふらわあ」とは？



大洗港（おおあらいこう）から苦小牧港まで行き来するフェリー「さんふらわあ」。運賃は季節、排気量、泊まる部屋によって異なり、仮にバイクが250CCで宿泊が大部屋だった場合、19500～25500円＋食事代となる。

村泉だつて。こういうキャラクターって、後輩^{おしま}くん好きだよな？

「先輩はヒロインを冷めて見過ぎ。キャラクターじゃなくて女の子！ 呼び捨てじゃなくって「ちゃん」付けで呼びましょうよ」

やっぱ好きなのね……。

「そんなことないッスよ！ けど、とりあえず彼女を追いかけませんか？」

そうねー。せっかく最初に見つけたんだから、攻略してみようか。

「見つけた」じゃなくて「出会った」！

追跡は断念……ヒロインはボスだった!?

「北海道中の温泉を巡る」という泉の言葉を手がかりに、あちこちの温泉スポットを探索。しかしヒントらしい言葉は出てくるものの、一向に泉は出てこない……。

「なんかダメダメですね。きつと先輩の愛が足りないんです。愛があれば攻略できます」
実はここにさ、この次のページから始まるインタビュー記事の原稿があるんだ。でな、泉の攻略難易度は「RPGで言うボス状態」なんだって……。

「それを先に言えー! レベル1がボスに突っ込むなんて無謀もいいところじゃないですか」
ま、泉の攻略はあきらめて、はじめに「鋭明展」で上位に入ることを目指そう。

「あきらめるなこのヘタレー!」
そーいやここまでやってみて、後輩クンの感想はどうよ?

「そうッスね。音楽が変わらず故・風水^{かざみさ}嵯峨^{さが}さんの『風雨来記』でホッとしました。実はスタッフの中に風水さんの名前が入っているのを見てから、どうなるんだろう? と、ずっとヒヤヒヤしてたんですよ」

そのあたりは『風雨来記』のサウンドは風水氏ありき」と、すごく大事にしたらしい



各スポットでは時々モブキャラが登場して話しかけてくる。泉を追いかける場合、立ち寄るスポットが温泉に集中するため、モブキャラの肌色率が妙に高くなる……

よ。この後、毎日コツコツと記事を投稿したおかげか、終わってみれば「鋭明展」で3位入賞に成功。これが良い順位か悪い順位なのかはわからないけど、エンディング後の姉貴の言葉から、たぶん、まずまずの結果だったのではないかと。後輩クン、最後までやってみての感想は?

「くあーっ! 北海道行きてーっ! 横山家のにしんそば食いてー! キャンプ場で宴会してーっ! こうなることがわかっていたから買っても遊ばなかったのにーっ!」

その感想こそ、きつと制作スタッフさんの望んでいたものなんだろうねー。

『風雨来記3』を買うにはどうすればいいの?

『風雨来記3』は一般のゲームショップや大手量販店では販売されていない。購入するにはフォグの公式通販サイト、Amazon、もしくは「メディアオ!」「ゲームショップ1983」通販サイトからの購入になる。店頭での購入は秋葉原の「メディアオ!」、北海道なら「ゲームショップ1983」など、一部取り扱い店で可能だ。

また、『風雨来記3』本編より先行発売された『風雨来記3 prelude』にも触れておきたい。こちらに収録された「preludeモード」は、『風雨来記3』本編を3日まで遊べる体験版的なものだが、本編の前日譚にあたるシナリオ「エピソード・ゼロ」を本作にのみ収録している。また、PC用の各種壁紙や、本編では搭載できなかったゲーム中の背景を360度(前後上下左右)で堪能できるパノラマ写真が楽しめる。



『風雨来記3 prelude』

- FOG公式サイト <http://www.fog.jp/>
- メディオ <http://medio.bz/>
- ゲームショップ1983 <http://1983.jp/>

『風雨来記3』 開発者インタビュー

株式会社フォグ



プロデューサー

宗清 紀之

Munekiyu Noriyuki

ディレクター・企画・取材・撮影

椎名 建矢

Shiina Tatsuya

本作を制作するのにあたり、初代『風雨来記』はあまりに大きなタイトルだ。そのあたりの苦労や、取材時の裏話を聞かせていただいた。
Interview=糸井賢一(フリーライター)

——『風雨来記3』の舞台に、初代『風雨来記』と同じ北海道を選ばれた理由をお聞かせください。また同じ舞台にするにあたって初代よりも心がけたことはありますか？

宗清 スタッフが総入れ替えになったことは、ユーザーさんだけでなくプロデューサーである私にも大きな不安がありました。いろいろな不確定な要素がある中、まず第一のよりどころを不変の大地である北海道にしました。『風雨来記』の最大の魅力である旅の自由度、つまりツーリングとキャンプを強く打ち出すのに、ほかに選択肢はありませんでした。

椎名 やるからには初代『風雨来記』を超え

るエリアを収録するぞ、と。個人的に道東、道北以外にも十勝や胆振、後志が好きな地域でしたので、全道収録というのは早くから決めており、加えて写真を潤沢に使用することも心掛けました。そのせいで13ギガバイトというとてもない容量になってしまいました……(笑)。

——『風雨来記3』は、なぜフォグではなく【PROJECT Re:】のレベルに変更して開発、販売されたのでしょうか？

宗清 話せば長くなるのですが、端的に言う、すべてをイチからやり直そうと思ったからです。ゲームの作り方も、モノの考え方も。過去にとらわれず革新的でなければいけない。そのことを自分に強く刷り込むためにも、新しいブランドやロゴを制作しました。

——新しい『風雨来記』を作ろうとしたきっかけを教えてください。

宗清 椎名がいたからです。彼とはサウンド担当としてほかのプロジェクトで何本か付き合いがあったのですが『風雨来記』に並々ならぬ思いがありましたし、北海道に対する造詣もそれなりに持っていました。旧スタッフで続けることは現実的に不可能でしたが、椎名となら高いハードルを乗り越えられる、それほどの熱意を持っていました。ディレクシ

ョンや企画については初めてでしたが、それを習得するポテンシャルもあると判断しました。

——『風雨来記3』のゲームシステムは、『2』ではなく初代に回帰しています。そのねらいを教えてください。

宗清 そりゃ『2』が売れなかったからです(笑)。やはり『風雨来記』最大の魅力は、自由な移動とキャンプである、とあらためて思い知らされました。『2』の沖縄という土地は物語の舞台として魅力にあふれていましたが、いかんせん北海道に比べると狭い。そしてキャンプできる(許可されている)場所が極端に少ない、というのが痛かった。

——『風雨来記3』の開発期間、北海道での取材期間を教えてください。

宗清 まず取材ですが、四輪車でのベータシックスな取材が2012年5月下旬から2ヵ月間。さらにバイクでの取材が、8月に3週間ほど。取材期間は初代よりかなり長くなっているかと思えます。企画や構想は春頃からやっていました。本格的にチーム全体として動いたのは、主に8月から半年強の期間になるでしょうか。

——北海道での取材は、どのようにして行われたのでしょうか？ スタッフ人数、移動車

両などを教えてください。

宗清 基本、取材は椎名ひとりですべて行いました。車での取材期間中、一週間ほどメイソライターの平賀が合流しています。野営道具や撮影・録音などの機材一式、折りたたみ自転車などを詰め込んで、まさにボヘミアンそのものの格好だったようです。一般的なコンパクトカーだったので、運転席以外は満杯に埋もれていたとか。

北海道での取材中、さまざまな出来事やハプニングがあったと思います。特に印象に残った出来事を教えてください。

椎名 中富良野の宿営地で、かつて函館と帯広で同じ夜を共にしたそれぞれ別の旅人と、奇しくも同時に再会しました。その後、ほかの旅人たちも五人ほどを誘い、上富良野は吹上温泉までナイトツーリング。ノンアルコールビールで、満天の星空のもと露天野湯で乾杯した楽しさは、これまでのツーリングで五指に入ります。

初代と『2』の音楽を担当された、故・風水嵯峨氏の楽曲を『3』でも使用された理由をお聞かせください。

宗清 ここだけは、新しい人の曲だけでは逆立ちしたって成り立たないなと。第一、風水さんが生きていたらきっと『風雨来記3』に

参加していただけたと勝手に思っています。ですので、彼の意味でないところで「外す」ということができませんでした。椎名は元来、音屋ですが、レジェンド相手に玉碎しては将来困りますし、追加の数曲で「そつと」『風雨来記』デビューをさせました。

『風雨来記3』のプラットフォームは、今のところWindowsのみです。Windowsを選ばれた理由を教えてください。また今後、コンシューマ版などが発売される予定はありますか？

宗清 Windowsにしたのは開発コストが安く、自主流通が可能だからです。アドベンチャーゲームを通してわれわれの思いをユーザーさんに伝えていくために、取捨選択をシビアに行った結果がWindows、という現状での判断でした。今のところコンシューマ版の予定はありません。『風雨来記3』が順調に売れてくれば、将来的にはわかりませんが。

本作では主人公が、初代と『2』の相馬轍から榊千尋に代替わりしています。轍の後を追う千尋。という物語にしたねらいを教えてください。

宗清 轍を主人公とすることはまず除外しました。轍は初代スタッフそのものですからね。かといって全く新しい設定となると寂しいし、

第一『風雨来記』じゃなくても、という話になる。そこでスムーズな代替わりを実現させるべく、轍の背中を追わせることになりました。初代の背中を見る新監督の思いにも符合していたようです。

千尋のモデルとなった人物はいらっしゃいますか？

宗清 モデルとした人物は特にはいません。ただ、監督の椎名やシナリオの平賀の経験がアウトプットされているわけですから、強いて言えば彼らかと。

3作目ともなると、ヒロインの設定やシナリオを制作するにあたって苦労されたことも多いと思います。小夜、なぎさ、泉。それぞれのヒロインに込めた思いを教えてください。

椎名 まず一人旅ですが、これには迷える人々への応援歌という側面を持たせるようにしました。なぎさは等身大の女性を意識しました。悩んで、逃げて、ケンカして。それでも二人で一緒に歩いていく、そんな持ちつ持たれつな、それでいて煮え切らない（笑）男女関係。小夜とは宝探しの旅。「探し求めること」と「旅」には共通点がある気がします。こちらは千尋が主導役。違うベクトルを成長させられたと思います。泉は難易度的にも内

容的にもRPGで言うボスの存在ですね。明確にかなぬ恋。制約だらけの状況で、いかに相手に残せるものがあるか。千尋は、この恋を経験したことで、ひと皮もふた皮も剥けたはずです。

——本作中の時代背景で、相馬轍はどういう生活をしているのでしょうか？

椎名 彼もまた最高の一枚を追いかけていますが、それについてはここで多くは語らないでおきます。「鋭明展」で1位をとれば……(笑)。

——もし続編を作るとしたら、どのような場所を舞台にするのでしょうか？ 主役は千尋の続投ですか？

宗清 売れてくれなきゃ次の話もないわけですが、主役は千尋になるでしょうね。『風雨来記4』ということではおそろく。ただ『3・1』とか『3・5』で外伝的なものにならないとは限らない。場所は……『2』の時、「ハワイ」という声もありましたが(笑)。

——「バイクでの旅」に並々ならぬこだわりを感じられます。なぜバイクに(良い意味で)こだわるのでしょうか？

椎名 北海道を自動車や鉄道などさまざまな方法で巡ってきましたが、バイクでの旅は格別です。まさに人馬一体、シナプスと乗り物

が融合する感覚……これはバイクならではのものだと思います。また、その土地や自然、空気と一体化できます。暑かったり寒かったり、風が強かったり雨に濡らされたり……さまざまなファクタを全身で感じる事ができるのです。そういう意味では自転車も「アリ」なのですが、全道を自転車でするのはさすがに無理があるので……(笑)。

——北海道で出会うさまざまなキャラクターにモデルはいますか？

宗清 大概いると思いますよ。先代からの継承的なキャラもいますが、旅先にはほんとにいろんな方がいらつしやいますからね。「美唄の農家」についてはモデルというよりほぼ実在の設定です。やはり生の声は違います。非常にいいお話だったのでないでしょうか。

——バイクはNinja250Rのようですが、スタップの所有車でしょうか？ このバイクを選ばれた理由を教えてください。またゲーム中の排気音はNinja250Rのものでしょうか？

椎名 Ninja250Rはリースしたものを使用しました。(自身の)所有車はFZR250Rと、昔はCBR250RRにも。使用するバイクの条件は、長丁場の取材なので体力温存のためのフルカウル、ポジションが楽であること、そして航続距離が長いこと。スポーティな走りでテン

ションを上げたいという少しよこしまな思考もありました(笑)。排気音はCBR250RRを使用しました。四気筒集合管の音が大好きなのです。なお、一部スポットで再生できる映像ではNinja250Rの実音が収録されています。

——「鋭明展」1位、なかなか獲れる難易度ではありません。1位を目指すユーザーに向けて、アドバイスを教えてください。

宗清 攻略本を自作で出す予定です(紙媒体ではないので「本」とは言えないかと思いますが)。それを買うのが一番近道でしょう(笑)。

——初代『風雨来記』発売後、北海道にてたびたび、左腕に赤いバンダナを巻いたファンのライダーを見かけました。本作でも影響を受けたファンの方が北海道を目指すと思います。そういったファンに向けてのひと言をお願いします。

宗清 ウチの作品は原則一切宣伝をしませんので、ファンの方や物好きな編集者さん、ライターさんの熱意でここまで17年間支えられてきました。【PROJECT Re:】は今まで以上に告知に関して他力本願の度合いが強まる予定ですので、ツイッターなんかでガンガン聖地巡礼の状況報告などしていただければ嬉しいです。くれぐれも事故と白バイとクマには気をつけて。

封印は解かれてしまった! 隔絶された空間で、6人のサバイバルが始まる。

Text=ジストリアス(フリーライター)



封印

■Windows 7/Vista/XP ■フォグ
■2013年3月29日 ■3150円(税込) ■一般作品
※公式サイトと一部店舗にて販売中 <http://www.fog.jp/>
©2013 PROJECT Re:/FOG



閉じ込められた世界からの脱出
自然と魔術の幻想アドベンチャー

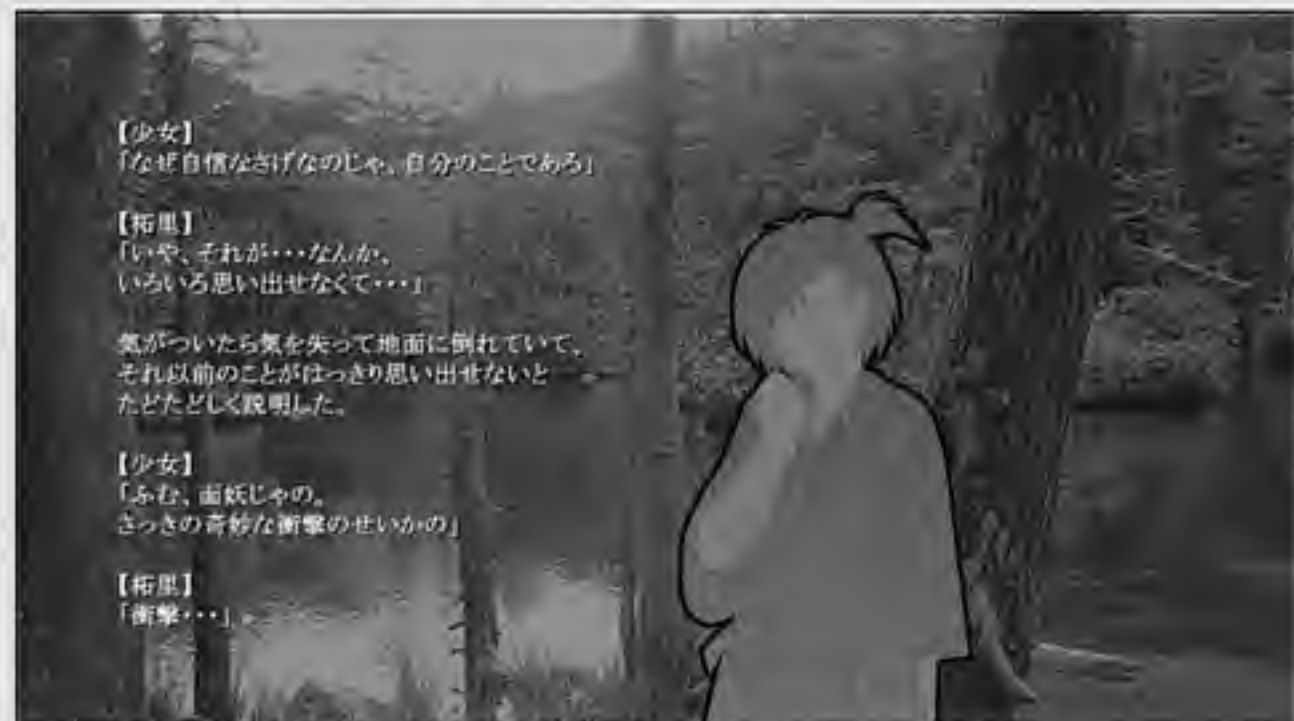
とある島へ修学旅行に訪れた生徒たちと島民。そこで彼らは原因不明の事象に巻き込まれ、島に閉じ込められてしまう。危険な怪物や精霊が出没する中、彼らは無事に脱出できるだろうか?

本作はコマンド選択式アドベンチャーゲーム。マップを1マスずつ探索し、また危機的状況においては戦闘が起きるなど、難易度は高い。ふとした不注意ですぐゲームオーバーになるのだが、それを踏まえてセーブ&ロードを繰り返して、一歩ずつ進む感覚は、近年のノベル形式のゲームではそう味わえない、昔気質^{かたぎ}のアドベンチャーゲームの歯応えを感じられる。

発売後にゲームが進行しなくなる不具合が報告され、急きよ修正パッチが公式サイトより配布されるなど、粗削りな部分も見受けられるが、それでも筆者はエンディングまでたどり着けた。それは先

の展開を見なくなる、アドベンチャーゲームの魅力が十分に詰まっていたからだ。

本作で興味深いのは、「魔術」や「精霊」が日常的に存在すること。本作におけるそれらは科学文明に追いやられているが、人々の生活に根付いており、歴史や文化がある。故に劇中では常識として語られている。故に劇中で起こった不可解な現象や怪物が、よくある「得体の知れないもの」ではなく、きちんと説明された具体的なものである。



キャラクターはシルエットだが、フルボイスで意気揚々としゃべる。グラフィックがなく、どんな顔なのかと想像する楽しさ

り、その対応策も算段されたもの。怪物に出くわしても「魔術」で対抗できるが、それは有限であり、かつ「魔術」ですら対処できない猛威があるなど、現実的でない設定の中で、「一体どうなるの?」と、プレイヤーの不安を誘う。

実写取り込みによる美しい島の風景と、不気味な怪物、そして魔術を駆使するキャラたち。地味なパッケージとは裏腹に『封印』の世界は深く、触れた者の心をとらえて離さない。



封印に近づくものを排除しようとする「封霊」。その力は無敵に等しく、出方を間違えたら最後、死を覚悟するしかない

「探索」 状況を打開せよ

マップ移動は進行方向からひとつを選択して移動するシンプルなもの。しかし移動回数に制限があり、残数がなくなるとゲームオーバーとなってしまう。

決められた手順で目的地に到達するのが本作のメインとなる攻略だが、より道次第ではサブイベントも発生するので、最善のルートを探す楽しさもある。

「戦闘」 異形を退けよ

「災い」が放たれた島内では、自然の動植物がゆがみ、危険な生物「異形」となって襲いかかる。

幸いにも閉じ込められた6人は「魔術」の心得があり、それにより撃退・回避することもできるが、使用回数が限られており、むやみに使うと後々リスクが高まる。時には「魔術に頼らない」という決死の覚悟も必要なのだ。

「並行」 正しい選択をせよ

本作では6人のキャラを切り替えて進む、「ザッピング・シナリオ」を採用している。窮地を別のキャラの行動で回避したり、逆に選択を間違えてしまい、先に進めなくなることもある。本作のベストエンディングは「全員が無事で事件を解決する」こと、うかつな行動で未来を閉ざさないよう、セーブは小まめにしよう。

「外伝」 世界に没頭せよ

ベストエンディングを見ることで、各キャラの個別シナリオが楽しめる「外伝」が解放される。ここでは事件の前日譚や後日談、各キャラの私生活が垣間見える。

なお追加シナリオは、本編で特定のイベントを見る、アイテムの入手などでアンロックされていく。全シナリオを楽しむためにも、島を隅々まで探索しよう。



一度足を運んだマスは明るくなるマッピングの要素も。だが、異形がはびこる土地をはいかいする危険も忘れてはならない



異形との戦闘では「魔術」以外の選択肢は非常に危険。しかし相手の行動次第では、確実に回避できるチャンスもある



「偽話」は間違った選択により、誤った道に進んだシナリオ。なお「済」は全イベントを回収したシナリオを示す



「外伝」では魔術学園の授業風景なども見れる。本編では触れられなかった歴史や、キャラの意外な素顔を楽しもう

『流行り神』シリーズのスタッフが
新たな視点で“この世の真理”に挑んだ
超常現象報道アドベンチャー!

Text=高岡昌己(フリーライター)

特殊報道部

トクシュホウドウブ

特殊報道部

- プレイステーション ヴィータ
- 日本一ソフトウェア
- 2012年8月23日
- パッケージ版:6090円(税込)
ダウンロード版:5000円(税込)
- CERO C(15才以上対象)
- ©2012 Nippon Ichi Software, Inc./メーテレ

VITA

人知を超えた神秘的現象から
科学では説明不可能な事象へ
ホラーと推理というアドベンチ
ャーゲームに親和性の高い要素を

融合し、高い人気と評価を獲得した『流行り神』シリーズ。惜しまれつつも第3作で完結したが、プロデューサーの築瀬涼司氏(『流行り神3』ではディレクター)を中心に『流行り神』シリーズのスタッフが再び集結。日本一ソフトウェア設立20周年記念タイトルのひとつとして発売されたのが本作『特殊報道部』だ。

猟奇殺人や心霊現象などホラー要素が強い『流行り神』に対し、『特殊報道部』で扱われているのは



アブダクション、人体発火、ポルターガイスト、予知能力など、誰もがどこかで聞いたことのある怪しいテーマが次々と登場



超常現象。一般的にはどれもオカルトとしてひとくくりにされることが多いが、『特殊報道部』に登場するのはUFO、超能力、陰謀論といった“現代の科学では説明できない事象”が中心。幽霊や心霊といった『流行り神』ネタは、チーム内に登場するテレビ番組「トクホウ」の制作ポリシーに反するため基本的には登場しない。



プログラミングディレクション以外でのストーリー分岐はない。制作評価が下がり過ぎなければ全ストーリーの制覇は比較的簡単だ

テレビ制作ならではの要素に分岐システムがピタリと合致。そのテレビ番組という要素は、ストーリーだけでなくシステムのにも『特殊報道部』を大いに特徴付けている。アドベンチャーゲームには数多くの選択肢が登場するが、『特殊報道部』ではまず「マテリアルチェック」として、取材

「トクホウ」制作スタッフ

特殊報道部は少数精鋭。ほとんどのスタッフが超常現象との奇々怪々な因縁を持っている。



アナウンサー
むらせ ちか
村瀬 知華

華やかな容姿と確かな実力で人気。番組では進行案内役を務めている



アシスタント
ディレクター
ゆはら りょう
柚原 遼

主人公の新卒AD。報道部の所属だったが、ある取材をきっかけに転属



ディレクター
たなはし あや
棚橋 彩

女性ながら超常現象に男のロマンを感じ、記者として中継に立つことも



アシスタント
わたらい かえで
度会 楓

普段は控えめだが芯の強い女の子。特殊報道部でアルバイトをしている



アシスタント
ディレクター
すみ まちる
鷲見 衛

荒っぽい現場で戦力となるAD。格闘技だけでなく射撃にも秀でる



プロデューサー
さもり あきお
佐曽利 昭雄

のらりくらりとした態度が特徴。未確認生物ヒダゴーンの存在を信じる

の中で入手した音声や映像といった素材の確認が登場する。たとえば映像の確認なら、怪しいものが映っているコマを特定し、さらにそれがどこに映っているかを指定。間違えると制作評価が下がる。そして重要な選択肢となっているのが、番組の放送内容を決める「プランニング」だ。集めた素材から考えられる2つの企画からどちらかを選ぶとストーリーが進行。最終話以外は企画選択後、必ず異なるストーリーが展開する。



キャラクターデザインは清原紘氏が担当。繊細な絵柄と超常現象がどこか神秘的に融合している

各話の最後に待ち受けているのは、素材を組み合わせて番組を作る「プログラムディレクション」。



「トクホウ」放送までの過程

最終話以外はすべて同じ流れで進行。放送が終わると次のストーリーが始まる。

アナウンサーが伝える内容とカウントダウンに合わせて、その場面に最も合致する映像素材を選択していく

取材場所への移動は自動的に行われる。目に見えるものすべてをとらえるために主人公の視点は常にカメラ越し



各話のストーリーが終盤に差しかかると分岐。タイトルから内容を把握し、捺印するとストーリーが進行する

取材の要所で検証（マテリアルチェック）が登場。企画書の提出後にも追加取材などで検証が必要なことも



マテリアルチェックなどはタッチスクリーンを使って行う。肉眼では見えなかったものが、カメラでは撮影されていることも多い

マテリアルチェックとプランニングは時間をかけて熟考しても全く問題ないが、アナウンサーの進行に合わせて的確な映像素材を選択し、キュー出しをするプログラムディレクションはタイミングが重要だ。そのためマテリアルチェックと同様に、失敗すると制作評価に影響してしまう。アナウンサーの胸元に目を奪われている場合ではない。

超常現象という特殊な題材とミステリアスなキャラクターたち、

真実に近づいたとき、 あなたの身にも何かが起こる!?



そして斬新なシステムが不思議な融合を見せる『特殊報道部』。主人公の柚原遼が取材を続ける中で超

常現象を認めていくように、『特殊報道部』も作を重ねることで魅力を深めていきそうな作品だ。



番組制作現場の再現に「メ〜テレ」が協力!



サブルームを中心に、細かなディテールやリアリティにこだわってゲーム中にテレビ局を再現。左はメ〜テレ本社ビルの外観だ

実在のテレビ局「メ〜テレ」が制作に参加し、リアルな制作現場の雰囲気再現に協力。右はメ〜テレのオンラインショップであるメ〜コレでの本作購入特典「尾張テレビ取材メモ」。今でも入手できる。



『特殊報道部』とともに
プレイしたい
都市伝説推理アドベンチャー
三部作!

Text=高岡昌己(フリーライター)



『流行り神』シリーズ
(副題は省略しています)

▼ゲーム

流行り神

2004年 PS2

流行り神 Revenge

2005年 PS2

流行り神 PORTABLE

2005年 PSP

流行り神 PORTABLE

The Best Price

2007年 PSP

流行り神 DS

2009年 DS

流行り神 PORTABLE

(ダウンロード版)

2009年 PSP

流行り神2

2007年 PS2

流行り神2 PORTABLE

2008年 PSP

流行り神2 The Best Price

2009年 PS2

流行り神2 DS

2009年 DS

流行り神2 PORTABLE

The Best Price

2009年 PSP

流行り神2 PORTABLE

(ダウンロード版)

2009年 PSP

流行り神3

2009年 PSP

流行り神3 The Best Price

2010年 PSP

流行り神3(ダウンロード版)

2010年 PSP

▼電子書籍

現代異聞 流行り神 第零話

2010年8月 iOS

現代異聞 流行り神HD 第零話

2010年8月 iOS

さまざまな怪異事件を
2つのアプローチで捜査

あるはずのない警視庁の地下5階について触れるセリフが、前ページで紹介した『特殊報道部』に登場する。そこにある組織こそ『流行り神』シリーズの主人公が所属する警察史編集室。正当な事件記録として扱われない非公認事件記録をひとつずつ確認し、整理・分類していく部署だ。

シリーズ第1作が登場したのはJホラーブームが巻き起こっていた2004年。映画版「呪怨」シリーズなどがヒットし、Jホラーのハリウッドリメイクも次々と行

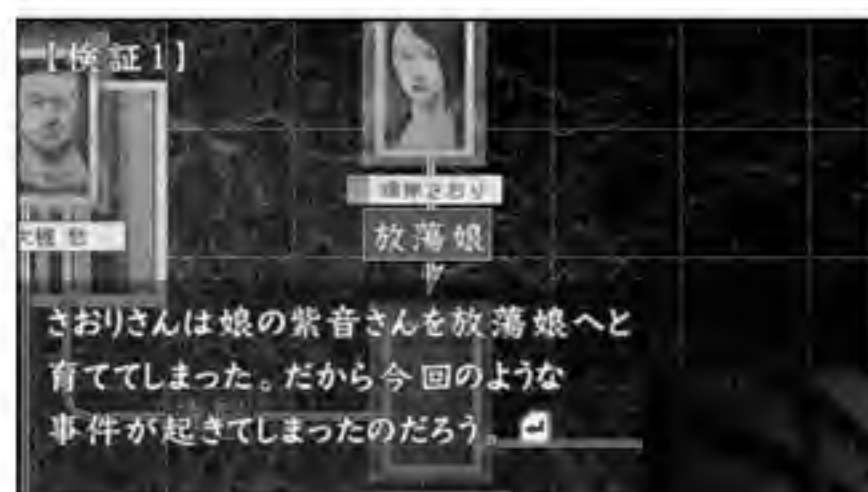
われていた時期だ。そんなJホラーと『流行り神』が一線を画していたのは、誰もが一度は聞いたことのある都市伝説をモチーフにしたこと。会話に登場したさまざまな都市伝説は次々とデータベースに登録され、メニューからいつでも閲覧可能。さらにチェンメル、コックリさん、さとりくん、死体洗いのアルバイトなどは、そのままストーリーにも登場する。そしてただストーリーを追うだけではない秀逸なシステムを作り上げたことが、第3作までシリーズが続いた(惜しまれつつ完結した)ゆえんと言えるだろう。特に重要なのが、プレイヤーの選択に



◀セルフ・クエスチョン

それまでの状況や推理を整理するための主人公による自問自答で、シナリオの要所に登場。その選択次第で、科学的捜査とオカルト許容捜査に分岐していく場面もある

▶カリッジポイント
さまざまな選択肢の中には、決断に勇気が必要なものもある。それを選ぶにはカリッジポイントが必要で、消費してしまうとシナリオ終盤に、重要な選択肢が選べなくなってしまう



◀推論ロジック

入手した言葉や人物名などを組み合わせることで関連図を作成し、事件の真相を導き出す。シナリオの終盤で作り上げた推論ロジックはその後の展開や評価に大きく影響する

▶データベース
シナリオの中で登場した警察用語やオカルト用語は自動的に蓄積されていき、いつでも確認できる。すべての用語を網羅することで新たな展開が待っていることもある





フロントガラスに両手と額を押しつけた
女の子の両目は——夜の闇よりなお暗く、
ブラックホールのように絶望的な暗さで、
じっとぼくの顔を見つめていた。



「言えど…こうなる……？」

【登場人物紹介】

『流行り神』の主要キャラクターはシリーズ共通。加茂泉は『2』から、そして羽黒は『3』から登場し、羽黒は追加シナリオも配信されている。



かざ みじゅん や
風海純也

キャリア組として一時は捜査一課に所属。主人公だが名前は変更可能だ



こくろ そういちろう
小暮宗一郎

ベテラン刑事のような風貌だがまだ20代。怪奇現象に拒否反応を示す



いんどうらん こ
犬童蘭子

風海や小暮の上司で警察史編纂室の主。まれに蘊蓄のある話が飛び出す



きりさき すいめい
霧崎水明

民俗学者で風海にとって兄のような存在。長年追いかけている事件あり



しきぶ ひとみ
式部人見

オカルト否定派の監察医。過去に怪異事件を体験し、体と心に傷を負う



か も いずみ
加茂泉かごめ

毒舌で高飛車、そしてオカルト全面否定。プロファイリング技術を持つ



ま みや
間宮ゆうか

霧崎の助手とオカルトジャーナリストを自称。とある事件の生き証人



は くれ あり
羽黒薫

刑事課の警察官。オカルトオタクで、編纂室で扱っている事件に興味あり



どうめいじ あきひこ
道明寺秋彦

編纂室に怪異事件を持ち込む謎の人物。怪しい男だが情報は確実に貴重

よって「科学的な捜査」と「オカルトを許容した捜査」に分岐していくこと。初めてプレイした時にどちらのルートに進んでいくのか、それによって自分がオカルト的事象を科学的に分析しているのか、それとも恐々と見ているのかを把握できる。それは普段の生活でも同じ。「幽霊の正体見たり 枯れ尾花」なのか「トラウマ」になるのか。それはアナタが実際にそういった場面に遭遇しないとわからないが……。そんな自分の勇気を試すシステムが「カリッジポイント」。大事なときに勇気を持っているか。その重要さがわかる。

完結編の第3作が登場したのは2009年。その後コミカライズが実現し、無期延期となったが映画化の話も登場していた『流行り神』だが、新作の登場はアナウンスされていない。それでもささやかれる「今度『流行り神4』が出るらしいよ」という噂。それはまるで新たな都市伝説だが、残念ながら新作の予定は現状ないようだ。



◀隙間録 ニンテンドーDS版『1』『2』だけに搭載されている機能。本編では語られなかったシナリオの隙間を埋めて物語の全貌を把握できる



▶旧校舎のメリーさん
『3』に収録された、シェアリングでプレイできるスゴロクのようなミニゲーム。メリーさんから逃げつつ、鍵を集めて校舎からの脱出を目指す。最大6人までプレイ可能だ

◀分岐ツリー

『2』から搭載された機能で、シナリオの分岐を視覚的に表し、まだ見えない部分を簡単に判別可能。『3』からは選択した箇所へジャンプできる機能も追加された



脱出アドベンチャー

旧校舎の少女

守屋コウシヤノ
シロウシロ

脱出アドベンチャー

魔女の住む館

マジヨノスミ
ヤカタ

今ひそかにブームの脱出ゲーム。中でも3DSダウンロードソフトで好評を博している“脱出アドベンチャー”シリーズを紹介するぞ!

Text&Interview=船越崇志(STUDIO-M)

3DS

脱出アドベンチャー 旧校舎の少女

- ニンテンドー3DS ダウンロードソフト
- アークシステムワークス
- 2012年8月1日 配信中 ■700円(税込)
- CERO B(12才以上対象)

3DS

脱出アドベンチャー 魔女の住む館

- ニンテンドー3DS ダウンロードソフト
- アークシステムワークス
- 2012年12月19日 配信中 ■800円(税込)
- CERO B(12才以上対象)

©INTENSE / © ARC SYSTEM WORKS

謎が謎を呼ぶ 新世代脱出ゲーム

創立25周年のアークシステムワークスと、脱出ゲーム界の牽引者・インテンスがタッグを組んだ意欲作。脱出ゲームといえば、突然閉じ込められた密室から無事脱出できればクリア、というものが定番だが、本作は物語性を重視し、アドベンチャー要素を取り込んでいるのが特徴だ。

作中では、物語を進めるごとに新たな密室が登場し、そこから脱出、時には密室に入るべく、脱出ゲームの要領で

禁断の脱出ツール標準装備!?

主人公・若留の左腕で異彩を放つ大きな腕時計。これにはなんと、ドライバーや小型ナイフといった工具が内蔵されている。このため、脱出ゲームにありがちな工具探しの手順が省かれ、本作では一步進んだ“分解”が焦点に。ネジを回して機械の中身を確認するなど、遊び心をくすぐられる要素がふんだんに取り入れられているのが特徴だ。



腕時計にはルーペも搭載。怪しい場所をくまなく捜査できる



ときをわがる
時野 若留

私立逢魔学園高校に通う女子高生。幼い頃に両親を亡くし、現在は時計屋を営む祖父の家で暮らしている。非常に好奇心が旺盛で、不思議な機械はとにかく分解したがるちょっと変わった感覚の持ち主。オカルトや怪談にも目がなく、常に情報を集めている。

学園に隠された謎の真相を暴け!

舞台は、怪しい伝承や噂が絶えない七阜市大継町という片田舎。この地の私立達魔学園高校に通う高校生・若留が、友人たちと共に、学園の七不思議に迫るところから物語は始まる。物語自体は、『旧校舍の少女』、『魔女の住む館』それぞれで完結しているが、シリーズ通じての大きな謎がある。

るので、プレイするならぜひ1作目の『旧校舍の少女』から推奨する。なお、ミステリー的な要素を軸とした本作ではあるが、主要人物が高校生ということもあり、友情や恋といったジューブナイル要素も取り入れられている。キャラクターたちのコミカルな掛け合いも魅力のひとつだ。



秀ノ介
「誰も知らない、どのクラスにもいない、存在しないはずの生徒」
学園内でも話題は不思議な噂話。友人たちと集まって、その調査に乗り込むことにするが……

須佐見 秀ノ介

転校生。祖父が学園の理事長を務め、教師からも一目置かれている。持病の静養のために町へ来たらしいが……。

鍛冶野 彦道

若留の幼なじみ。10面ダイスを持ち歩き、賭け事には絶対の自信を持つ。面倒くさがり屋だが義理堅い男。

千波 鏡華

よく若留と行動を共にしているクラスメイトで、控えめでおっとりした性格。髪留めに小さな鈴を愛用している。

???????

怪しい微笑みを浮かべながら、幾度となく若留の前に姿を現す美女。3年生の証しである青いタイをしているが……。

(株)INTENSE ディレクター 福田尚己 コメント

Naoki Fukuda

制作上のこだわりは?

福田 ストーリーと探索シ

ーンのバランスに気をつけました。通常はストーリーと探索シーンのどちらかに比重を置いて、重要な方を先に考えているのですが、このシリーズではどちらも同じくらい重要とし、両方のシーンがうまく組み合うように企画段階から同時に進めています。そうすることで、物語を追いながら脱出につながったときに自然にならないんです。なのでプロットを練る段階が一番時間がかかってますね。

——ファンの皆様にひと言。

福田 今残している謎に関してはあと数作のうちにほぼ解明させるつもりでいます。その後は新章に突入して……など構想を膨らまして……これからクライマックスに向けて加速していきますので、ご期待ください。

キャラクターデザイナー

志 コメント

Shi

——お気に入りのキャラは?

志 時野若留ちゃんです。

デザインした自分が言うのも何ですが、若留ちゃんは見た目ちよつと地味めです。でもプレイするとゲーム中でよく話し、よく動く彼女はかわいくとても魅力的でした。プレイ後で一番のお気に入りキャラクターになりました。

——制作時のエピソードをひとつ教えてください。

志 今まで自分が描いていたタイプとは違うキャラクターなので手探りで、デザインラフを提出するときはどんな修正依頼が来るかドキドキしました。決定稿が出たときはほっとしました。

——ファンの皆様にひと言。

志 両作を楽しんでくださってありがとうございます。私も続きを楽しみにしていますので、続編が発売されるよう応援してください。

旧校舎に潜む影

私立逢魔学園高校に伝わる七不思議のひとつ、旧校舎の「開かずの間」。そこで不思議な箱を見つけた若留は、さらなる不思議を求めて、友人たちと共に旧校舎の探索へ乗り出す。しかし突然、謎の人物からの妨害を受け――。

序盤ののほほんとした学園生活に対し、中盤以降は次々に七不思議の真相が明かされる怒涛の展開、すべて終える物語全体に隠された謎がわ

七不思議が導く謎の真相とは

かるといった具合に、波が一気に押し寄せるエキサイティングな作り。要素要素に小ネタや伏線も仕込まれているため、クリア後に再プレイで確認したくなる。

肝心の謎解きは、シリーズ1作目ということもあってか、やや優しい。脱出ゲームをやりに込んでいるプレイヤーには少し物足りないかもしれない

が、脱出ゲーム未経験の人に

はちょうどいい難易度となっている。また、怪しい場所をタッチで調べるという脱出ゲーム的な要素のほかに、機械を分解、法則を見つけて答えを導き出すパズルなど、遊び要素が多彩。物語は全4章あり、どこでもセーブ可能なので、一気に進めても、1問ずつじっくり考えても楽しめる。

スライドパズルタイプの謎解き。ヒントもあるので初心者も安心だ



時計を分解するとあらわになる歯車。歯車を組み替えることで謎がひとつ解き明かされる!?



ゲームシナリオライター集団Qualia クオリア

下村健&世俵まこと「コメント」

Ken Shimomura & Makoto Yodawara

——思い入れのあるシーンを教えてください。

下村 特に印象が強いのは、『旧校舎の少女』で彦道の想いが語られるシーンですね。シナリオが三人称なのがこのシリーズの特徴ですが、「だからこそ描けるものもある」と思ってたまして。若留からは見えなかった彼の気持ちが見えなくなった時「彦道が好きになった!」。そんなユーザーさんの声を聞きたびに、丁寧に描いて良かったと心底思います。

世俵 『旧校舎の少女』で、彦道が秀ノ介をぶん殴ってるシーンですかね。実はうっかり殴らせすぎたせいで、対象年齢のレートが上がってしまっただけ……少し反省してます。

——相方のココがスゴイと感じる点は?

下村 ミステリにオカルトにSFと、打ってつけの知

識があること。そしてそれらを、ユーザーさんがわくわくするように「正しく使える」こと。もともと、ぼくがメインを務めた他作でも世俵は少し手伝いまして。彼となら良い化学反応を起こせると、二人三脚で臨みました。

世俵 燃え上がるほどのゲーム熱。情熱の塊。ゲーム好きの極みのような人です。メインで執筆した自分より、この作品を愛してるんじゃないかと。そして、誰よりも負けず嫌いな下村さんは、毎日魂を削りながらお仕事をしていきます。早死にしないでほしいですね。

——ユーザーからの声で、嬉しかったことは?

下村 いろいろ考察してもらえらるうちに、多くの種をまきました。たとえば若留の好きな児童文学ネタまで、全部言い当てる方もい

謎の洋館を取り巻く噂 その奥に隠された真実に迫る

若留たちが暮らす七阜市大継町。その北には巨大な森が広がっており、住民たちからは「帰らずの森」と呼ばれていた。森の奥深くに隠された怪しい館・妖冥館には、魔女が住んでいるという噂を聞き、興味を引かれてやまない若留彦道、秀ノ介らを連れ、早速噂の妖冥館へと足を運んだ若留だったのだが――。

前作『旧校舎の少女』から1カ月後の物語。前作では単純

に読み進めることしかできなかったアドベンチャー部分に、今回は自由行動ができるパートが増え、自分で噂の調査を行えるようになった。これによって、1回のプレイでは聞けない情報や伏線などが増え、やり込み度アップ！ また、自由行動パートで特定の順番に調査を行うことで、ゲームクリア後に隠しチャプターが

発生するという遊びも追加されている。肝心の謎解き部分も新要素が追加されており、分解した機械を別の道具に作り変える「組み立て」も可能。また、タッチペンのスライド操作にも対応し、より直感的にパズルを解けるようになった点も嬉しい。前作から続く謎もさらに深みを増し、続きが気になる一作。



ドアップを自作して脱出。工具を持ち歩く若留ならではの苦行だ



放課後に学園や町を探索。限られた時間でどこへ向かうかが、物語の分かれ目となる

て。「本当に細かいところ

まで、よく見てくれているのだなあ」と素直に嬉しくなりました。ディレクターの福田さんが、ぼくと同じ「アドベンチャーゲームが大好き！」な方でして、打ち合わせの際に「ゲームでできない表現がしたい」と切望された。そしてそれは、ぼくや世俵、Quilが長年こだわってきた意識でもあったので、両作の「アレ」や「コレ」を仕掛けた次第です。

世俵 物語とシステムを合わせた仕掛けに驚いていただけなのが、一番嬉しかったですね。毎回、ある程度の謎が残るように作っているのですが、やはりユーザーさんによって解釈は異なるようで、面白い考察が聞けたりするのが楽しいです。一見何もないような場所やちょっとした会話にもヒントをちりばめているので、これからどんどん探してほしいですね。

――次回作の展望は？

下村 先が気になって仕方がない。そんな展開を、どんどんお見せしていこうと思っっています（今はこれだけしか言えず）。

世俵 謎の組織の影や、キヤクターたちの過去が今後大きな事件へとつながっていく……んじゃないでしょうか。たぶん、そんな感じですよ。みなさんかなり深読みをしてくださるようで、そのご期待に応えていければなと思っています。

――ファンの皆様にひと言。
下村 本シリーズの胆である、分解などの「脱出ゲーム」を楽しみつつ、若留たちの行く末も応援してもらえたら、ライター冥利に尽きます。今後とも、よろしくおつき合い願います！
世俵 これから物語はどう動いていくのか。果たして「あの」謎はちゃんと解き明かされるのか。そして次のパンツは何柄なのか……お楽しみに！



のどかな街に巨大怪獣が現れた!?
不思議な金曜日の1日を描く物語。

Text=卯月 鮎(フリーライター)

怪獣が出る金曜日™

3DS

怪獣が出る金曜日

■ニンテンドー3DS ダウンロードソフト
■レベルファイブ ■2013年3月13日 配信中
■800円(税込) ■CERO A(全年齢対象)
©2013 LEVEL-5 Inc. ©2013 Millennium Kitchen

サイズ感がちょうどいい 昭和テイストの箱庭

まず、本作には少々ややこしい背景があるのでお付き合いを。そもそも『怪獣が出る金曜日』が生まれたのは、『GUILFD』シリーズというレベルファイブのプロジェクトがきっかけ。2012年に発売された『GUILFD01』は、須田剛一氏の『解放少女』や松野泰己氏の『クリムゾンシクラウド』など、著名クリエイ

ターの作品4本がワンパッケージで楽しめるタイトルだった。その第2弾が『GUILFD02』。『怪獣が出る金曜日』『虫けら戦車』『宇宙船ダムレイ号』の3本がラインナップされ、こちらはワンパッケージではなく、ばら売りのダウンロードソフトとして配信された。

というわけで、本作は通常のゲームと比べて、ボリュームも値段もコンパクト。舞台のマップも手のひらサイズ。



下画面の地図には、人物の居場所やエピソードが起こる地点が表示され、どこへ行けばいいかわかりやすい親切設計

だが、この小ささが逆に『箱庭もの』の魅力を高めている。もし、あまりにフィールドが大きすぎてプレイヤーが『箱』だと認識できなくなれば、有機的な小宇宙感は失われる。多様な関係性や出来事が小箱に詰め込まれているワクワク感。それが気軽に味わえるのが本作の良さだ。

制作は『ぼくのなつやすみ』のミレニアムキッチン。テーマも『ぼくなつ』に近いが、リアルな昭和世界を体験する



なんとも言えないグッとくる路地裏。学校の帰りに遠回りしてあちこち寄り道したのを思い出す

ガチガチのシミュレータではなく、怪獣を中心にしたちよ

怪獣カード 合戦!



昭和レトロ感たっぷりの怪獣カード。各カードにはじゃんけんのマークがついている。また、同じカードを2回まで合成して強化することも可能。あいこのとき有利になる

まず5枚を選び裏返しに並べる。「3勝1敗1分」など、この時点の勝敗が示されるので、それを参考に2枚だけ場所を入れ替えて勝負! 先攻、後攻の差などなかなか奥が深い。

藤の花駅周辺ガイド



この街を通る私鉄の踏切。ゲーム内では開くことがない。脇にある派出所のおちゃめなおまわりさんは、「洋菓子コバヤシ」の看板娘・エミリーの父。似た者親子だ

開かずの踏切



ラーメンを出す駅前の中華屋だが、店主の息子のヤキメシは「レストラン」と言い張る。店内には有名なサインらしきものや宇宙博覧会のポスターが貼ってある

駅前食堂



毎週金曜日、怪獣番組「救え! 第三惑星 こちら防衛宇宙局!」を放映している山の手テレビ放送。あけびの父である「黒シャツ」は脚本家の仕事をしている

放送局



街が見下ろせる丘。毎週金曜日には、この下の畑に怪獣が出現して戦う。撮影用にテレビ台も設置されている。丘の奥には、数日前に発生した隕石の落下現場もある

怪獣の丘



川沿いの道脇にぽつんとある井戸。なんと時々怪獣の声が中から聞こえるらしく、子どもたちがおっかなびっくり周りで待ち構えている。その真相とは……

怪獣の井戸



そうたの父が開店した「白月舎」の支店。「どんな汚れも真っ白に!」をキャッチコピーに、夫婦二人で経営している。働き者だが気が弱い父はちょっと頼りない……

クリーニング屋

放送局のある 東京郊外の街

っぴり非日常なエピソードが展開される。

昭和46年、小学4年生のそうたは、数日前に世田谷区藤の花駅前商店街に引っ越してきた。この街は普通に見えてどこかおかしい。毎週金曜日に巨大怪獣が出現するらしく、あちこちに足跡も残っている。そして今日は金曜日。怪獣は現れるのか……?

クリーニング屋のひとり息子そうたとなって、藤の花商店街での金曜日の1日を体験する。街にちりばめられたエピソードは全26個。近所の子どもたちと仲良くなつて怪獣カード合戦をしたり、放送局のちよつと変わったお姉さんに「防衛宇宙局少年隊員」に任命されたり……。好奇心の赴くままに、あちこちを駆け回る。細い路地を歩いて洋菓子屋さんにお使いに行き、線路脇の民家を通り抜けて、河川敷から高架下へ。まだ開発

登場人物紹介

あけび

男子と一緒遊ぶ活発な女の子。そうたの同級生。正義感が強い



S子

クラスで6番目のとびきりの美人。そうたと同じ日に転校してきた



100点

小3。仲間内では一番物知りなメガネくん。気弱な泣き虫



ヤキメシ

小4。ガキ大将的な存在。不良少年の「ナナフシ」と対立している



そうた

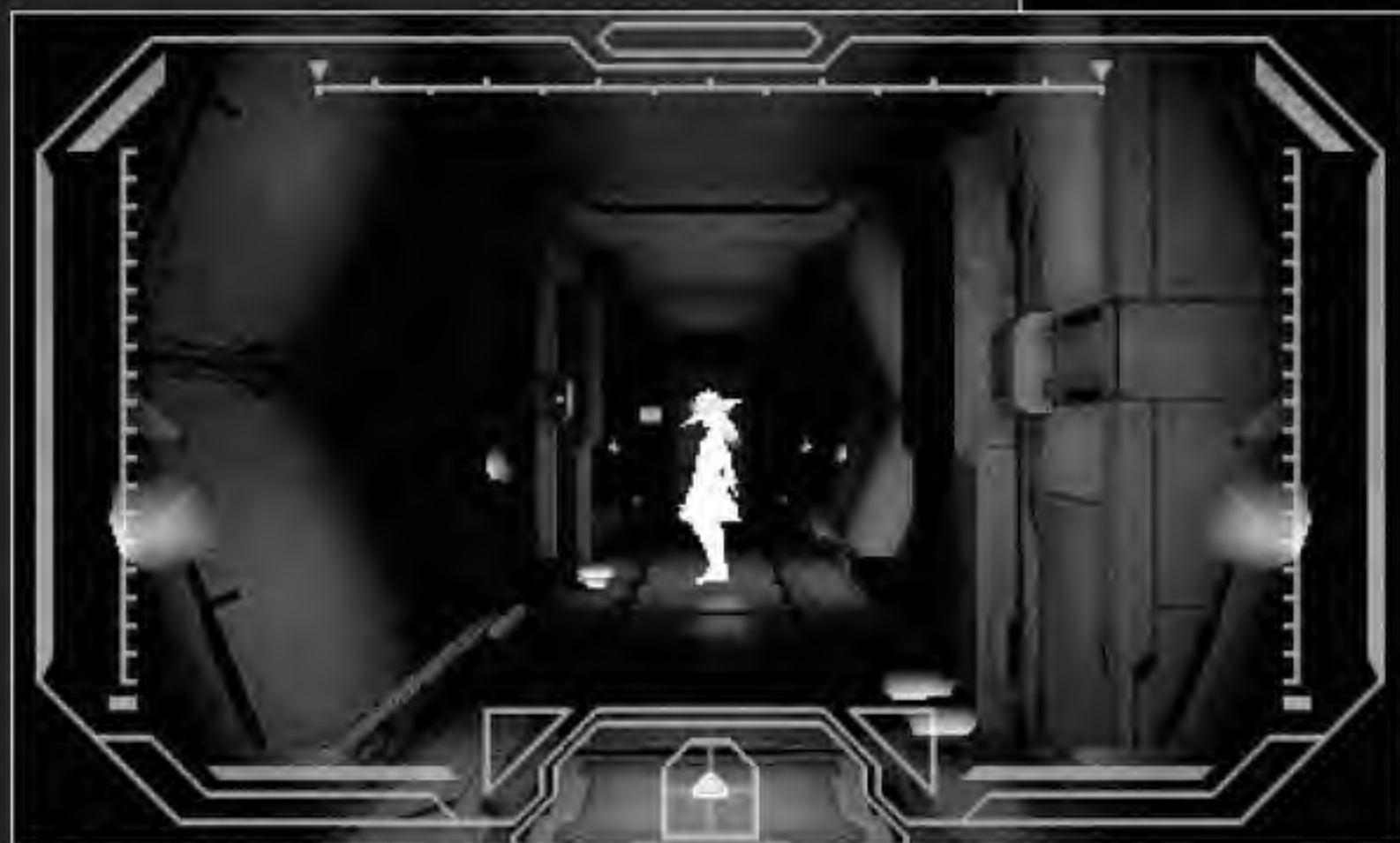
主人公。小4。防衛宇宙局の少年隊員にあこがれる元気な少年



が進んでいない商店街の風景は、ゆつたりとした気持ちにさせてくれる。

路上には「怪獣カード」のかけらが落ちていて、7つそろくと1枚のカードとなり、カード5枚を集めると「怪獣カード合戦」ができる。ルールは基本的にじゃんけんの応用だが意外にも駆け引きがあって、ストーリー進行のいい

アクセントになっている。街で起きる奇妙な現象は、特撮番組に熱中する子どもたちの想像力のたまものか、それとも現実の大ピンチか……。夢と空想とノスタルジーがまぜこぜになった不思議な感覚。「今日はとんでもないことが起こるかもしれない!」。毎朝そう思っていた子どもも時代にと帰れる。



宇宙船ダムレイ号TM

説明なし、ヒントなし。すべてが手探り。
宇宙船ダムレイ号に一体何が起きたのか。

Text=鳥辺野 九(フリーライター)

3DS

宇宙船ダムレイ号

■ニンテンドー3DS ダウンロードソフト
■レベルファイブ ■2013年3月27日 配信中
■800円(税込) ■CERO B(12才以上対象)
©2013 LEVEL-5 Inc.

宇宙船という完全閉鎖環境の主観と客観が織りなすドラマ
「このゲームにはチュートリアルや操作説明といった案内がありません。不明なことを手探りで見つけることも遊びのひとつであるとの考えの元に作られています」
何ともそそられるメッセージがゲームを始めるや否や表示され、いきなり宇宙船に放り込まれる。

さて、宇宙船といえば。

ビーグル号、レッド・ドwarf号、サジタリウス号、もちろんエンタープライズ号にミレニアム・ファルコン号。名だたる宇宙船たちに加えて、さらに新しくダムレイ号の名前も覚えておこう。

宇宙船。ああ、なんて蠱惑的な響きなんだろうか。無限に広がる漆黒の海を走る船。完全閉鎖空間である宇宙船とアドベンチャーゲーム、これ以上に相性の良いものはないだろう。

ふと目覚めると、コールドスリープカプセルの中にいる。記憶障害を起こして自分が何者なのかすらわからない状況で、情報を集め、統合し、推理し、答えを導かなくてはならない。

アドベンチャーゲームは現実のトレースである。たとえ舞台が架空世界だろうが、ゴールとなるわかりやすい目的を設定して、ゲームの進行に関係ない余計な情報を排除して適切な選択肢を提供し、架空の現実を再現するゲームだ。



上画面では船内の状況がわかる。よく耳を澄ませてみると自分以外に、ダムレイ号の中に何者かが潜んでいる……



下画面はコールドスリープマシンの中を映している。主人公はそこにいるという設定でゲームは展開する


```

LOAD "Logos.sys"
Error "Logos.sys"
IGNR2...
IGNR2.....
IGNR2.....Over
System unavailable
Repair error files
ERROR files...
Word.def
Logos.sys

```

ファイル破損のためADAM-OSが起動できません
簡易OSでファイルを修復してください



プレイスタート時はとにかくわからないことだらけ。だがそれは当然である。コールドスリープ明けは記憶障害を起こして自分が何者かすらわからない症状もでるからだ。試行錯誤して現状を打破しなければならない



謎解きはすべて手探り状態で進むが、きちんと道筋を立てひとつひとつ可能性を試していけば必ず正解にたどり着ける

アドベンチャーゲームにはさまざまなスタイルがある。ゲームブックは小説を読むようにして文章内からヒントを見つけて選択肢を選ぶ。コマンド選択式やアイコン操作式は画面内の情報からヒントを探す作業がゲームの核となる。そして現実には自分から情報を有効に活用しなければ面白いことが何にも起きず時間だけが過ぎていく最高難易度のゲームだ。『宇宙船ダムレイ号』が目指しているプレイは現実世界に近い。

現実世界をアドベンチャーゲームへと変換するためにはアナウンスがキーとなる。従来のアドベンチャーゲームではアナウンスはゲームの進行役であり、同時にヒントの提供者でもある。『宇宙船ダムレイ号』では現状の説明、環境の変化をプレイヤーに伝える手段は画面内の視覚情報のみだ。ゲームを成立させるためにプレイヤーのアクションに対して宇宙船の人工知能コンシェルジュが最低限のアナウンスはしてくれる。たとえばクッキーの空き缶を見つけたとしてもそれが何であるかはアナウンスしてくるが、新たなコマンドが増えたりアイコンが変形したりといったガイドやヒントには当たらない。見つけたアイテムをどこでどう使うかはプレイヤーが判断しなくてはならない。一切の情報提供なし、というこのゲームの設定そのものが宇宙船という限定的なシチュエーションと脱出系アドベンチャーゲームの相性の良さをより深めているのだ。

そして主人公プレイヤーの構図をいかに構築していくかがこのゲームの肝となる。主人公は主観で情報を得ているが、プレイヤーは画面を通して客観的に受け取っている。言うなれば主観と客観の垣根の隙間から向こう側をのぞくようなものだ。『宇宙船ダムレイ号』ではゲームでしか成しえないギミックを用いて主観と客観の溝を埋め、主人公プレイヤーであると認識させてくれる。

このゲームは短編小説のようなものだ。映像表現の映画や心理描写の小説ではできない、主観と客観の交差がもたらすゲームならではのトリックが、いかにも短編小説の持つ仕掛けが施されたダイナミックなストーリー展開に似ている。この面白さを、この驚きを誰かと共有したくなり、とにかく遊んでみると人に勧めたくなるゲームだ。プレイ前の注意書きを読んだ瞬間からゲームクリア後に続く余韻まで丸々含めて『宇宙船ダムレイ号』なのだ。

IOS スキタイのムスメ: 音響的冒剣劇

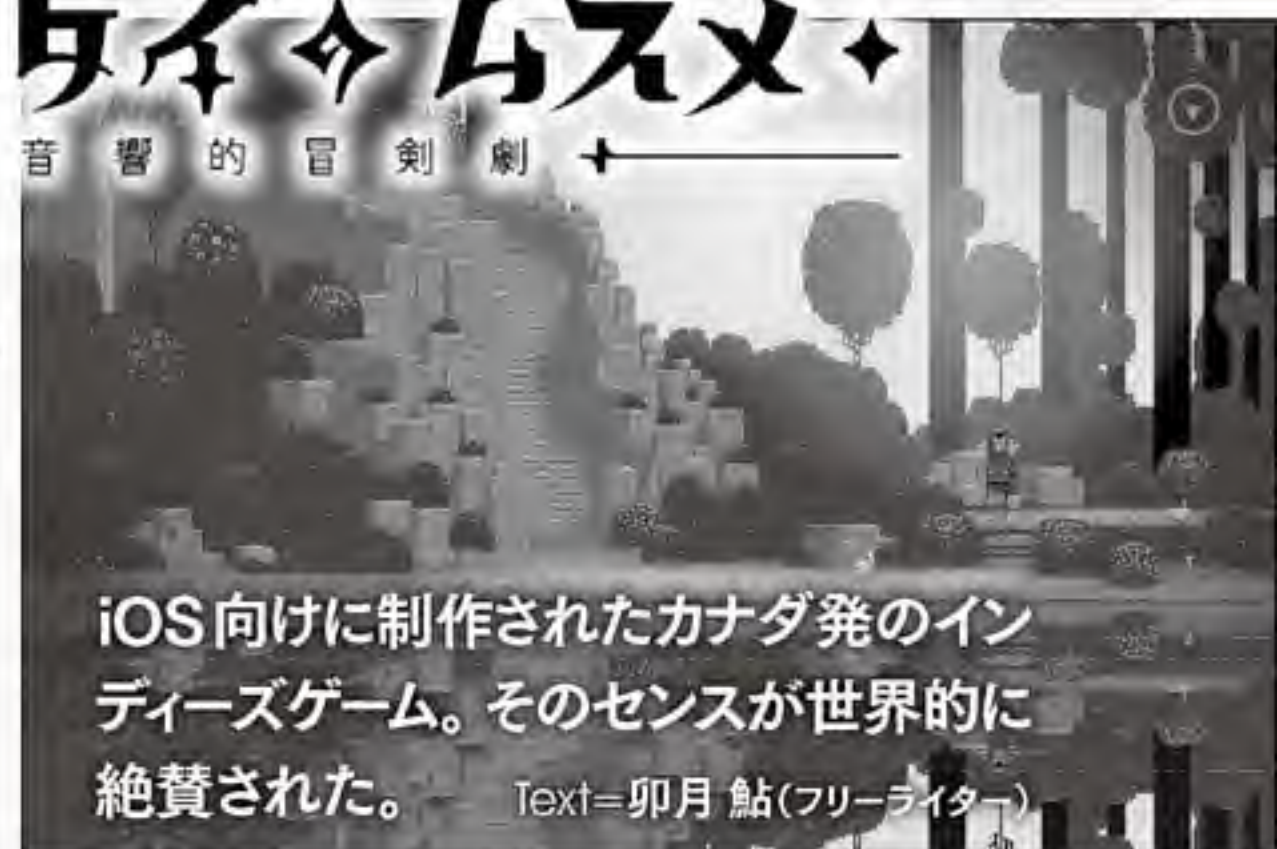
- iOS4.3以降 (iPad互換、iPhone、iPod touch)
- Copy ■ 2012年6月21日 配信中
- マイクロバージョン (iPhone、iPod Touch 専用): 250円 (税込)
- ユニバーサルバージョン (iPad、iPhone、iPod Touch): 450円 (税込)

Windows Mac Superbrothers: Sword & Sworcery EP

- Windows 7/Vista/XP
- Mac OS X バージョンの Leopard 10.5.8, Snow Leopard 10.6.3 以降
- Copy ■ 2012年4月16日 配信中
- Steam版: \$7.99 ※Steam版は英語タイトルですが、ゲーム内容は日本語表示対応です。

◆ スキタイのムスメ ◆

音 響 的 冒 剣 劇



iOS向けに制作されたカナダ発のインディーズゲーム。そのセンスが世界的に絶賛された。 Text=卯月 鮎(フリーライター)

©Copyright Copybara Games Inc, Superbrothers Inc 2011

アーティスティックで 謎めいた世界を進む

『スキタイのムスメ』は不思議なゲームだ。適当に画面をタップして進めても、クリアはできる。葉巻の男「アーキタイプ」の意味ありげなセリフに目をつぶれば、単に勇者が自らを犠牲に世界を救う、典型的なシナリオにも思える。だが、ひとたびその哲学的な、深層心理学的な世界観、ゲームに関するメタ的な構造について考え始めると、もう止まらない。一体何を言おうとしているのか。

開発はこれが1作目というカナダのケベック州に拠点を置く3人の制作者集団 Superbrothers がコンセプト、ビジュアル、シナリオを担当。本作の発売元でもある Copybara がエンジニアを担当。カナダで著名なミュージシャンの Jim Guthrie を作曲に迎え、本作が制作された。そのデザインとサウンドが高く評価され、11年に iOS で配信が始まった英語版は、GDC

のベスト携帯ゲーム機賞など数々の賞を受賞している。

クレジット画面には、「制作にあたり、ビデオゲーム界の先駆者である宮本茂氏、JORDAN MECHNER 氏(※1)、ERIC CHAHI 氏(※2)、上田文人氏からは特に多大なインスピレーションを受けました」とある。ゲーム内には先駆者たちが制作した作品へのオマージュも見受けられる。すべての人間の営みを巻き戻すと神話に帰するのと同様に、ビデオゲームもある種の「元型」へとたどり着く。勇者であるスキタイのムスメを操



フランクでくだけた日本語は、『ねじ巻きナイト』で注目された、ゲーム翻訳会社ハチノヨンが担当

作しながら、プレイヤーはその元型へと導かれていくのだ。

ムスメは身をすり減らし無限の渦へ向かう……

——戦火で荒れた平原から、コカサス地方の山中にある森へやってきたスキタイ人の女戦士。彼女は、邪悪な呪術が宿る「絶世の大書」を手に入れるが……。

横スクロールのマップを進み、人や石碑など気になった場所をタップして謎を解いていく。「音」も本作の大きなテーマのひとつであり、地面が光り「こだまの泡」が



重厚で幻想的なロックのBGMや、タップしたときの効果音など音にもこだわった作り。ヘッドホン推奨

※1 JORDAN MECHNER 氏 『プリンス・オブ・ペルシャ』の制作者。

※2 ERIC CHAHI 氏 『アウトワールド』の制作者。



アーキタイプ

進行役を務める葉巻の男。このゲーム自体を「「タマシイの重要疾患」に関する臨床研究」と説明する。

{キャラ紹介}

スキタイのムスメ

主人公の女戦士。神の手で導かれ、コーカサス山中へやってきた。「私としてはおつかいクエストはもう勘弁だ」。

丸太さん

コーカサスの山の木こり。「スキタイのムスメが現れてからというもの、どうも色々おかしくなっちゃった」。丸太さんの声は日本語版のみ、グラスホッパー・マニファクチュアの須田剛一氏 (SUDA51) が演じている

発生する場所では、「ソーサリーの歌」を発動し、森の精を目覚めさせる。通常時はスマホを横持ちするが、時折起こる戦闘（本家の公式サイトいわく『マイクタイソン・パンチアウト!!』にインスパイアされた）の際は縦に持ち、画面右下の剣と盾をタップして戦う。敵の動きには法則性があるので覚えてしまえば問題ない。

中ボスは、光り輝く逆三角形の図形「トライゴン」。3つ合わさった姿は、まるで『ゼルダの伝説』のトライフォースを逆さにしたかのようなうだ。トライゴン戦に勝った後に主人公の最大ライフは5、4、3と減り、衰弱していく。それでも使命の達成のため、主人公は冒険を続けるが……。

読み解きのための『スキムス』用語集

●**アーキタイプ** 往年の米ドラマ「トワイライト・ゾーン」のホスト、ロッド・サーリングのように幕間に登場する人物。「アーキタイプ」という単語自体は、本作に強い影響を与えたというスイスの心理学者C・G・ユングの概念で、人間の無意識に潜み夢や神話を生み出す源のような存在「元型」のこと。

●**ゴゴリチク・マス** 主人公が目覚めさせてしまった不死の亡霊。鹿の角を付けた骸骨のような頭を持ち、ひたすら追いかけてくる。本家の公式サイトによれば、シュメール文明に登場する神々「アヌナキ」と関連があり、名前の由来は、チェコの作曲家ヤナーチェクによる合唱曲「The Glagolithic Mass (グラゴル・ミサ)」の意図的なスペルミスという。ちなみに「Glagol (グラゴル)」は、スラヴ圏最古の文字のこと。

●**スキタイ人** 紀元前7～3世紀にかけて、黒海沿岸、現在のウクライナを中心に活動していた勇猛な遊牧騎馬民族。古代ギリシアのヘロドトスの『歴史』にその姿が記される。華麗な黄金の杯などの美術が有名。

●**絶世の大書** ミンギ・トウの奥底でゴゴリチク・マスに守られている邪悪な呪術書。この書をタップして開くと、ツイッター風に記録された5人の登場キャラの思考が読める。

●**トライゴン** ゲーム内で、宇宙の姿を象徴する逆三角形の存在。召喚し、従えた者は奇跡を起こす力を得る。3つの逆三角形を合わせた形「トライゴン・トライフェクタ」は、やはり逆向きのトライフォースに見える。

●**ミンギ・トウ** 鍵がかかる扉で封じられた古道の先、「危険の崖」の向こう側にある高山。「無限の渦」がある頂上に向かうのが本作の最終目標。公式サイトによると、「ミンギ・トウ」はコーカサス山脈の最高峰、エルブルス山の別名。トルコ語で「永遠の山」を表すという。

●**夢の世界** 主人公が出会ったコーカサスの山の民は、夢の世界を歩ける。主人公も、レコード盤が飾られた山小屋で眠ることによって彼らの夢へ入り込み、その世界にあるトライゴンを探索する。

●**ユング『赤の書』** クレジット画面には、本作にはC・G・ユングの『赤の書』を参照した内容がそこら中で見つかります」と書かれている。『赤の書』は、ユングが見た幻視などを長年手書きでつづった日記。死後50年近く金庫にしまわれており、09年にようやく日の目を見た。異様な大きさと恐ろしいほどの書き込みは鬼気迫るものがある。

●**Superbrothers: Sword & Sworcery EP** 『スキタイのムスメ』の英語版の正式名称。本来、「剣と魔法」は「Sword & Sorcery」だが、本作では「Sworcery」と「w」が入る。

●**「英雄コナン」** 公式サイトによると、ロバート・E・ハワードの小説「英雄コナン」シリーズは、直接的に物語の舞台に影響を与えているという。小説では英雄コナンはキンメリア人。歴史上のキンメリア人は黒海沿岸のコーカサス地方などに住み、スキタイ人に土地を奪われ南下した。

女子サッカー+アドベンチャー DSiウェアで再び!

ある青春の物語
高円寺女子サッカー



萌え重視の見た目はフェイク。どこか懐かしい空気が漂う意欲作が、DSiウェアに再臨!

Text=富島宏樹(フリーライター)

DSi

ある青春の物語 高円寺女子サッカー

■ニンテンドーDSiウェア ■スターフィッシュ・エスディ
■2012年5月9日 配信中 ■800DSiポイント
■CERO C(15才以上対象)
©2006,2012 STARFISH-SD Inc.

青春の物語とは言い得て妙な 全力の80年代テイスト

その名のとおり高校の女子サッカーを題材に、コーチと部員たちの熱血スポ根ストーリーが展開される『高円寺女子サッカー』。もともとはPS2でリリースされたタイトルだったが、ここで紹介するのは初移植となるDSiウェア版。見た目や音声に難はあるもののオープンニングアニメまでしっかりと再現させるほどに、PS2版を忠実にDSiへ落とし込んだ作品となっている。なお続編『高円寺女子サッカー2』はDS用ソフトとして発売されているので、シリーズ2作品をDSiや3DSで遊べるのがあるがたい。

本作の概要だけ聞くと、題材で少し奇をてらった萌え系のアドベンチャーのように思える。だが、それは大きな間違いだと声を大にしていいたい。実際は萌えの皮をかぶった、80年代へのオマージュ

満載の作品なのである。

そもそも熱血コーチやスポ根自体が、80年代の学園ドラマ「スクール☆ウォーズ」を最後にほぼ絶滅した存在。しかし本作は、何のてらいもなくスポ根の王道を最初から最後までひた走ってくれる。荒れたグラウンドをひとり整備する熱血コーチの姿を知り、反発していた部員が考えを改めるといいうゲーム序盤のエピソードからもそのベタベタ具合は伝わることだろう。

そんなストーリーの脇を固めるのが、当時を生きた者なら即反応してしまう濃いネタの数々。特にゲーム絡みのオマージュ色が強く、年季の入ったゲーマーほど諸所で笑いながらのツツコミは不可避だ。インターフェイスなど、ゲームとして洗練されているとはいえないが、この80年代全カリスペクトの作風にはまさしく唯一無二の魅力がある。あの時代を愛する人にこそ、見た目で敬遠せずプレイしてほしい。



油断すれば即終了も! 12人+αの結末

本作で個別のエンディングが存在するのは、部員や同僚の教師など計12人。数は多いが、そのルート突入条件は意外と複雑だ。さらに選べば即ゲームオーバーの選択肢も随所に用意されており、決断前のセーブは必須。手探りで攻略法を探し、いつしかバッドエンドすらも楽しく感じられてくる、このプレイ感覚が懐かしい。



部を襲うトラブルや、部員が抱える問題。それを乗り越えていくうち、コーチとその教え子の間に愛情が芽生える流れはお約束

3年生に下級生に他チームの主力選手と、ほとんどの女の子に専用のエンディングが用意されている



時にコアすぎる軽快なテキスト

パロディ多めの会話やイベントも本作の持ち味。中でも出色なのが、お金の工面のため売ろうとした主人公の所持品に“食品会社がカップ麺の販促用に作った非売品のゲーム”が混ざっているイベント。それはまさか『アルキメデス版グラディウス』!? こんなコアなアイテムが重要な役割を担うシナリオ、後にも先にも出てこないだろう。

ノスタルジック、だけど新鮮 『高円寺女子サッカー』 名所解説



コマンド選択式の試合に感じる 名作リスペクト

試合シーンもゲーム中で重要なファクタ。ほとんどの部員に必殺技があったり、得点時にはボールがネットを突き破る勢いで刺さるカットインが発生したりと、その雰囲気は“ボールは友達”なあの作品のゲーム版をほうふつとさせる。試合の展開を決めるのが普通の選択肢で、ガッツを消費するようなものでないのが惜しいほどだ。



パスやカット、必殺技など各所で専用グラフィックが挿入される。おかげで試合展開はなかなか手に汗握る



美紗緒

「りょ、両腕を横に開いた鶴の構え! 上げた左足はおそらくフェイントね。どこでその技を覚えたの?」

最初の部員と出会うイベントからしてこのノリである。個性的な部員たちとの掛け合いは、見ているだけで楽しい



恋愛について考えるとき、われわれは固定観念にとらわれ過ぎているのかもしれない。今まで見てこなかった可能性を考えてみると、新しい何かが見つかるかもしれない。ゲームだからこそ手軽に経験できる恋愛の殻を破る方法がここにある。

Text=酒缶(ゲームコレクター)

白衣性恋愛症候群

リセラピー
RE:Therapy

PSP

- プレイステーション・ポータブル
- サイバーフロント
- パッケージ版:2012年6月28日
ダウンロード版:2012年7月12日
- パッケージ版:5040円(税込)
ダウンロード版:4300円(税込)
- CERO C(15才以上対象)

Windows

- Windows XP / Vista / 7
- 工画堂スタジオ
- 2012年6月28日
- パッケージ版:6800円(税込)
ダウンロード版:4800円(税込)
- 一般作品

©2012 KOGADO STUDIO, INC. ©CYBERFRONT



荒んだ恋愛経験とかぶらない百合というもつひとつの選択

恋愛って難しいです。本当に難しいです。ひとりで恋愛するのは本当に難しいのです。異性と二人になるなんて、到底考えられませんが。

そんなときに手軽に恋愛を楽しめるのが、テレビゲームの特権なんです。だから人はゲームの中で恋愛をするのです

しかし、ゲームの中のイケメン男が自分だなんて、どうあっても受け入れられないし、感情移入ができません。学生設定の恋愛だと、自分の過去の経験がフラッシュバックのようによみがえり、ありえないと思ってしまいます。疑似恋愛をするのであっても、過去の自分の歴史や経験がどうしても邪魔してしまうのです。

過去の自分を思い出してしまうのは、本当につらいんですよ。モテた記憶がないので、モテモテの状況は到底受け入れられません。

そんなときにふと思うのが、「自分の過去の歴史が邪魔しない人になればいいんじゃない?」ってこと。

恋愛ゲームは大きく分けて、4つの組み合わせがあります。プレイヤー×恋愛対象者で表現すると、男×男、男×女、女×男、女×女の4つです。プレイヤーが男の場合、恋愛対象者が女であるのが普通ですが、この組み合わせだと、どうしても先に挙げたような弊害があるので、却下。相手が男というのは、どう考えても耐えられないので、男×男、女×男の組み合わせも却下。そうすると、最後に残ったのは女×女の組み合わせ。プレイヤー×キャラが女だったら、自分の過去とは違いすぎて、もはや比較対象にはなりえないので、この組み合わせで恋愛を楽しんでみたくなります。ちなみに、世間では女×女の組み合わせは「百合」と呼ぶらしいですよ。しかし、そんなことは露知らず、とにかく脳味噌を切り替えたので、レッツプレイング!



女性同士の恋愛と看護師という職業に、未知の世界が垣間見えていることは間違いないが、さらに深く見てみると、女性同士にのみありえる心の奥を削られるようなシチュエーションと常に命が失われる可能性のある現場が、独特な世界を作りだしている



選んだゲームは『白衣性恋愛症候群 RE:Therapy』。『白衣性恋愛症候群』は百合ヶ浜総合病院で勤め始めた新人看護師の沢井かおりが、病院の仕事に奮闘しながら、女性同士の愛情をはぐくむ「キラ☆ふわガールズラブ看護師アドベンチャー」。そして、『RE:Therapy』は、攻略キャラや新規シナリオが追加されたリニューアル版。今から遊ぶなら『RE:Therapy』で決まりです。

さて、ゲームで恋愛を……と気負うも、恋愛を楽しむ前に、シナリオの圧倒的なボリュームと医療に関する専門知識に押しつぶされ、新人看護師としてパニック寸前。性別をどうか考える前に、じわじわと女性看護師としての自分の歴史が作られ始めます。10歳の時に生死をさまよう事故がきっかけで看護師を目指したこと、高校時代に生徒会でなぎさ先輩と楽しい時を過ごしたこと、とりわけ、男性恐怖症の気があることは、男がゲームを遊ぶうえで、ひとつの弊

害が取り除かれていい感じ。

仕事で失敗するとへこみますし、仕事中に話が弾むと背後から主任さんに「おしゃべりしてないで仕事しなさい！」と怒られるんじゃないかとビクビクしてしまいます。これでもうボクも一人前の（？）新人看護師になりました。

ここまで来れば、後は恋愛のみ。『RE:Therapy』ならターゲットは6人。いつも一緒に働いている先輩や、入院している患者さんと、好きな恋愛を楽しむことができます。すっかり新人看護師になっていると、淡い恋にニヤニヤしちゃうし、仕事で直面するつらい出来事に胃が痛くなるし、電車の中でPSPを見つめながら、百面相を繰り広げてしまいます。

百合は楽しいですよ。トゥルーエンドでのいちやいちゃを見せつけられると、やっぱり異性同士の恋愛をしたいな、と思いますので。そう、百合は自分の気持ちをより深いノーマルな恋愛へと導いてくれるファンタジーなのです。



モノミ (cv: 貴家堂子)

モノクマ (cv: 大山のぶ代)



うぷぷぷぷっ! それ、おいしいの?
ジャンルって何? ジャンルって何? それ、おいしいの?
それではオマエラにワックワックでドッキドキで
超高校級のアクションゲームをお知らせします。
Text=酒缶(ゲームコレクター)

スーパーダンガンロンパ2

SUPER DANGANRONPA 2 さよなら絶望学園

何度も繰り返し遊んで
ハイスコアを目指そう!

『スーパーダンガンロンパ2』は
アクションゲームです。ボクが勝
手にジャンルを決めたわけではな
く、制作側から提示されたジャン
ルであり、実際にパッケージを見
ると「ハイスピード推理アクシ
ョン」と書いてあります。でも、こ
のゲームってどう見てもアドベン
チャーゲームですよ?

あらゆる分野の超一流高校生を

PSP



スーパーダンガンロンパ2 さよなら絶望学園

■プレイステーション・ポータブル ■スパイク・チュンソフト
■2012年7月26日 ■パッケージ版:6279円(税込)
ダウンロード版:5200円(税込) ■CERO C(15才以上対象)
©Spike Chunsoft Co., Ltd. All Rights Reserved.

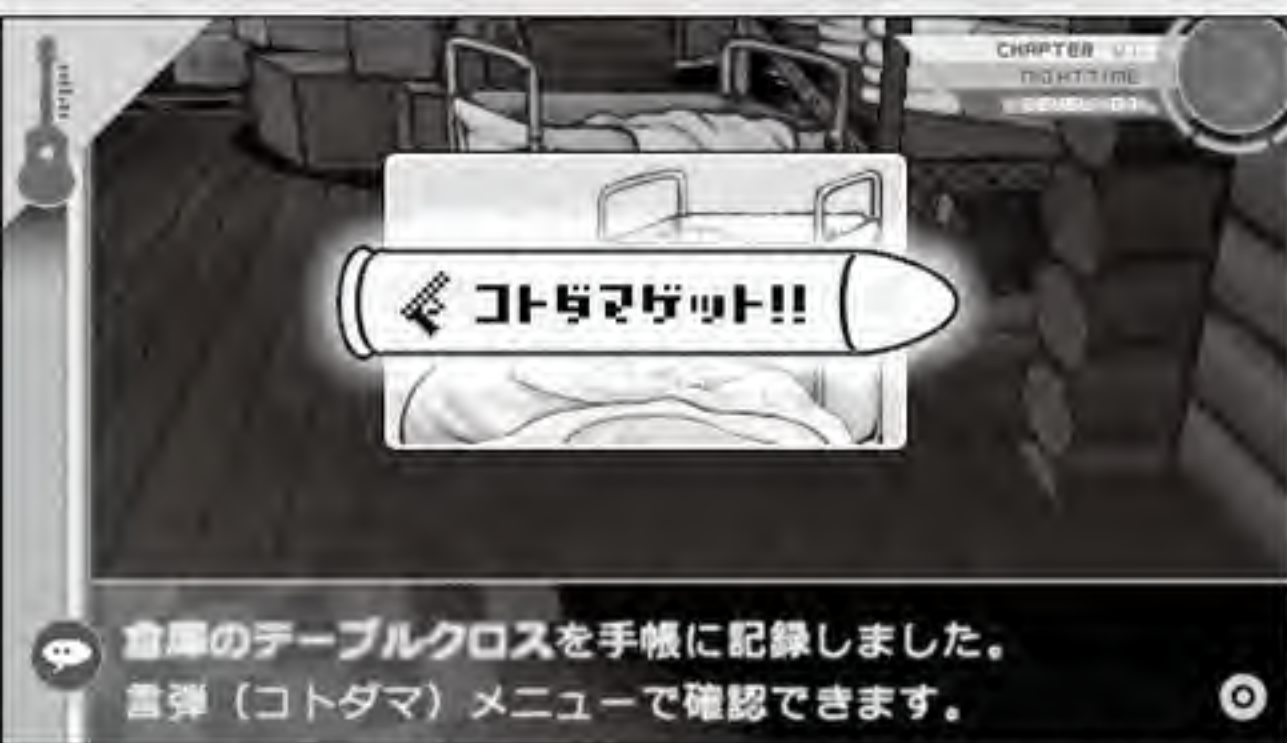
集めて育て上げることを目的とし
た政府公認のエリート養成学校
「私立希望ヶ峰学園」に入学した
すが気がついたらなぜか南国の島
で修学旅行。パニックしていると
モノクマが登場して異常事態発生。
16人の学生たちが、仲間を殺した
犯人だけが卒業できるコロシアイ
学園生活に突入。何も起こらな
ければ島での生活を満喫できますが
そんなことは許されません。殺人
事件が起きて、捜査をして、証拠
と証言が集まると、ついに学級裁
判パートが始まります。

ざっくりとテキストで説明しち
やうと、これってやっぱりアドベ
ンチャーゲームですよ? 推理
系のアドベンチャーゲームをそれ
なりに遊んだ人なら、よくあるフ
ォーマットだと感じてしまうはず
です。でも、違うんです。学級裁
判パートこそが、今作のアクシ
ョンゲームたるところなのです。

学級裁判パートでは、話の展開
によって「ノンストップ議論」が
始まります。「ノンストップ議論」

では発言がそのままテキストとし
て画面に登場するため、矛盾や同
意できるキーワードが登場したと
きにコトダマをぶつけてストーリ
を進めていくのですが、コトダ
マを邪魔する雑音が出てくるので、
サイレンサーで消したり、精神集
中をして発言のスピードを変えた
り、気になった言葉をコトダマと
して記憶したりと、激しい操作が
要求されます。

一方、推理要素についてはそれ
なりに考える必要がありますが、
ストーリーの流れから、ある程度
どう立ち回ればいいのか想像がつき
ます。ゲームの中のキャラクター
の推理よりも先にプレイヤーが展
開を読めてしまうところも多々あ
ります。なので、純粋に推理モノ
の完璧な謎解きを期待している人
にとっては肩透かしを食らうこと
ろはありますが、ゲームならではの
ストーリーのテンポの良さ、関
与することの楽しさ、自分で矛盾
点を発見する喜びなどが最大限引
き出されているため、むしろ、先



島内生活／捜査パートで手に入れた証拠はコトダマとして登録。武器の内容を覚えておくのはシューターの鉄則だ！



ノンストップ議論は時間内なら何度でも繰り返し見ることができるのでしっかりと推理してコトダマを撃ち込もう！



激しい反論があったときに発生する反論ショーダウンでは、より複雑な駆け引きが必要なアクションが要求される

に展開が読めてしまっても、早くわかったオレすごい！と優越感に浸るほうが幸せになれます。だってプレイヤーが一からすべて解くなんて無理ですよ。超高校級にしか解けない謎を完璧に解決するなんて無理に決まっているじゃないですか。完璧なシチュエーションで完璧なアクションを見せようとした結果がQTE(※)ばかりになってしまったアクションゲームを散々見ているじゃないですか。つまり、激しく動きゆく展開の

中で、誰もが自分で解けたと思えるようにするためには、推理の難易度はそれなりに抑えられます。『マリオ』も『ロックマン』もそうだったでしょ？ 最初は何となく進めていくけど、何度かプレイしていると自分なりの攻略スタイルができて、ハイスコアを狙えるようになったでしょ？ 今作はハイスコアを出してモノクマメダルをガッポリともらうゲームなんですよ。学級裁判パート自体は難易度設定ができるので、どうしてもク

リアできない人は推理難易度もアクション難易度もやさしいに設定すればよろしいかと。今作はシナリオを進めるとたくさんのおまけモードが発生するので、クリアした後もゲームは続くのですが、最後はやっぱり1作目の時と同じく、学級裁判パートのスコアアタックとアイテム収集のガチャを繰り返す生活が最高なので、いつまでも『ダンガンロンパ』の世界をお楽しみください。脱出を目指すゲームなんですけどね。

『ダンガンロンパ』2作品がひとつに！

VITA

ダンガンロンパ1・2 Reload

- プレイステーション ヴィータ ■スパイク・チュンソフト
- 2013年10月10日発売予定
- パッケージ版:5229円(税込) ダウンロード版:4700円(税込)
- CERO D(17才以上対象)
- ©Spike Chunsoft Co., Ltd. All Rights Reserved.

シリーズ2作品が1本になってPS Vitaで登場。グラフィックの高解像度化とタッチ操作の採用によって、PSP版とは一味違った新感覚でハイスピードな迫力のある学級裁判が楽しめる。



iOS/Android版『ダンガンロンパ』で採用されているタッチ操作が進化して、背面タッチも採用されているので、より進化した学級裁判を体感できる

※QTE Quick Time Eventの略称。ムービーを観賞中にコマンド指示が出て、その合否によって展開が分かれるシステム。



エログロ妄想が炸裂する 科学シリーズ第一弾 その濃さにどっぷり浸れ

Text=芹澤正芳(武蔵野プロ)

猟奇的事件が渋谷で発生
なぜか主人公が巻き込まれる
『CHAOS;HEAD』は、その後の『STEINS;GATE』や『ROBOTICS;NOTES』に続く「科学アドベンチャー」シリーズの第一弾として、2008年にWindows用ソフトとして発売。15才以上推奨ということもあり、極端ではないにしろ、妄想によるエロ、グロ全開、さらには妄想を現実化する、出てくる女の子はみんな電波系、あるマシンが世界を壊すなどなど、おいおいどんだけ厨二病かよと思う設定が満載だ。しかし、ストーリー全体に流れ

にしじょうたくみ
西條拓巳



「あたし、のど潤いできちゃった」
「なにが飲み物ある？」
「……っ」

本作の主人公。ナイトハルトというハンドルネームで1日中MMORPGばかりプレイする重度のネット中毒。「ふひひ」と気持ち悪く笑う。妄想癖があり、妹にまでエロい妄想をする始末

※画面はPS3版です

TITLE
カオスヘッドノア
CHAOS;HEAD NOAH

SPEC

- PS3
 - プレイステーション3
 - 5pb.
 - 2012年11月22日
 - 7140円(税込)
 - CERO D(17才以上対象)
- Android
 - Android2.2以上
 - 5pb.
 - 2012年1月24日 配信中
 - 無料(第1章のみ、第2章以降アプリ内課金使用)
- iOS
 - iPhone、iPod touch および iPad 互換 iOS 4.1 以降が必要
 - 5pb.
 - 2010年11月18日 配信中
 - 3000円(税込)
 - 17才以上対象
- iOS
 - iPad 互換 iOS 4.2 以降が必要
 - 5pb.
 - 2010年11月18日 配信中
 - HD版:3000円(税込)
 - 17才以上対象
- PSP
 - プレイステーション・ポータブル
 - 5pb.
 - 2010年6月24日
 - パッケージ版:6090円(税込)
 - ダウンロード版:3990円(税込)
 - CERO D(17才以上対象)
- 360
 - Xbox 360
 - 5pb.
 - 2009年2月26日
 - Platinum collection: 2010年/2940円(税込)
 - CERO Z(18才以上のみ対象)

©2009-2012 5pb./Nitroplus/RED FLAGSHIP



る雰囲気はシリアス。渋谷で起きた「ニュージエネレーションの狂気」と呼ばれる連続猟奇事件に、ビルの屋上にあるコンテナハウスで半分引きこもり生活を送るオタク少年「西條拓巳」が巻き込まれていくワケだが、断片的に見える情報、かわる人数が増えていく流れは、サスペンスドラマや映画を彷彿とさせる。西條拓巳にメツ

セージを送る「將軍」とは誰なのか。妄想を現実化するギガロマニアックスの力とは何なのか、なぜ事件の中心人物として西條拓巳がかかわってくるのか、謎が謎を呼ぶ展開は、時間を忘れてのめり込んでしまう。

そして、終盤には主人公の勝利を全員が願うという少年漫画顔負けの熱血展開となっていくのは、ある種のお約束とはいえ、それはそれは気持ちがいいものだ。やはり、最後は一番の悪が主人公にスカッとぶつ飛ばされるべきなのだ。それが最高つてもんだらう。

妄想トリガーを使って
エロい展開になる!?

さて、『CHAOS:HEAD』はコンシューマ機に移植されるにあたり、各キャラクターの個別エンディングを加え、『CHAOS:HEAD NOAH』へとタイトルを変更している。

本作のプレイにあたっては、1周目はエンディングまで読み進め

ることに専念しよう。渋谷で起きている事件、各キャラクターの思惑、ギガロマニアックスが持つさまざまな力など、とにかく複雑に要素が絡み合っているだけに、とりあえずはそれらを理解しておこう（それだけでも普通にテキストを読めば10時間以上かかる）。

2周目以降は、本作の目玉といえる「妄想トリガー」を使って、各キャラクターのルートへと入っていきける。「妄想トリガー」とは視界が狭まるようなエフェクトが出たときに、ポジティブな妄想、ネガティブな妄想のどちらかを選べるといふもの。ポジティブならエロ系、ネガティブならグロ系に展開することが多い。中にはエンディングに影響する選択肢が出現することもある。ちなみに、妄想しなくてもストーリーを進めることが可能。エロ絵見たさにポジティブな妄想ばかりしているとたどり着けないエンディングもある。普通はエロ妄想に走りたいですよね……。

咲畑梨深

蒼井セナ

楠優愛

折原梢

岸本あやせ

西條七海



禁断の妄想トリガーを発動せよ!

※写真は解説用の画像です。
製品版とは異なります。



妄想トリガー発生時に何もせずにテキストを進めると、妄想しないで先に進む。この選択によってストーリー分岐が発生することも



主人公の超ご都合エロ妄想が展開。女の子が積極的に迫ってきてくれる妄想が多いのは、奥手のオタクならでは。しかし、男だったらエロくて積極的な女の子が大好きなハズだ

基本的には、妄想相手となる女の子がひどい死に方をするグロイ展開が多い。もともとネガティブ思考である主人公の悪い面が全開に出る選択肢。怖いもの見たさに選ぶ妄想と言える

現在ではアドベンチャーゲームのビックタイトルとなった5pb.の『科学アドベンチャー』シリーズだが、その第一弾ということで、その後の作品にも『CHAOS:HEAD NOAH』のキャラクターがちょこっと登場している。非常にわかりやすいのが、FESこと『岸本あやせ』だろう。インディーズバンドのボーカルだったが、『STEINS;GATE』ではメジャーデビュー。作品内で話題となるアニメ『雷ネット翔』の主題歌を担当している。また、『西條拓巳』も『疾風迅雷のナイトハルト』というハンドルネームを用いて少しだけ登場。『ROBOTICS;NOTES』にも同じくインターネット上に出現。なぜか『STEINS;GATE』のメンバーとメッセージのやりとりをしている。

主人公に全員がラブラブ! ファンディスクもチェック

この作品にはファンディスクとして『CHAOS:HEAD ちゅっChu!』

☆『Chu!』も登場。現在PSS3、PSP、Xbox 360で発売されている。こちらは、主人公の『西條拓巳』がある日、気づくと夏になっていた。そこでは、主要キャラである6人の女の子が全員、主人公にラブラブ状態。リア充ライフを送ることになるというギャグテイスト。気になる人はこちらもチェックしてみては。





ROOT DOUBLE

ルートダブル ビフォー・アフター

Before Crime * After Days

Xtend edition

ルートダブル

-Before Crime * After Days- Xtend edition

- PS3
- プレイステーション 3
 - 発売: イエティ 開発: レジスタ
 - 2013年9月19日 発売予定
 - 通常版: 7140円(税込)
 - 初回限定版※ドラマCD同梱: 9240円(税込)
 - CERO 審査予定

ルートダブル

-Before Crime * After Days-

- Windows
- Windows 7/Vista/XP SP2以上 日本語版
 - 発売: イエティ 開発: レジスタ
 - 2012年9月28日 発売中
 - 9240円(税込)※デスクトップアクセサリ同梱
 - CERO C (15才以上対象)

- 360
- Xbox 360
 - 発売: イエティ 開発: レジスタ
 - 2012年6月14日 発売中
 - 通常版: 7140円(税込)
 - CERO C (15才以上対象)

©イエティ/Regista ※画面写真はWindows版です



なかざわたくみ

中澤工氏の最新作は、極限状況下の人間ドラマと人が持つ意思の崇高さを描くSFサスペンス! 絶望という名の暗闇から脱出せよ!

Text=勝田 周(フリーライター)

原子力研究所からの脱出!
緊迫の近未来SFサスペンス

「『ルートダブル』再開についてのご報告」——公式ホームページにこの文言が登場したのは、2011年7月29日のことだ。『Infinity』シリーズでおなじみの中澤工氏が原案・監督・プロデューサーを務める本作は、「小型原子炉を抱える巨大研究施設における爆発事故」という極限状況での脱出劇を描くSFサスペンス。それゆえに、先の東日本大震災を鑑み、2011年3月14日付けで制作を一時凍結することを発表したのだ。制作再開がアナウンスされるまでの間には、当然制作中止も検討されたことだろう。だが、それを乗り越えて世に送り出されたこの物語は、人間ドラマと、溢れんばかりの人間賛歌が込められていた。それを支持するファンたちの声援を受けて、Xbox 360版、Windows版に続き、2013年9月には新規のエンディングやイベントビジュアル

閉じ込められた9人の男女

笠鷺 渡瀬
かささぎ わたせ

橘 風見
たちばな かざみ

守部 洵
もりべ しゅん

椿山 恵那
つばきやま えな



夏彦たちの高校で教鞭をとる教師。一介の教師たる彼女が、一般人の立ち入りを禁ずるラボにきた理由とは?

正義感あふれるレスキュー隊の新人隊員。風見とはプライベートでも付き合いがあり、姉妹のように仲がいい。

渡瀬を補佐する、冷静沈着なレスキュー隊副隊長。記憶喪失の渡瀬に変わり、ラボで一時的に指揮をとる。

Aルート的主人公。レスキュー隊隊長として事故が発生したラボに出勤するが、何らかの理由で記憶を失う。



新規ビジュアルをはじめ、追加要素満載の『Xtend edition』。今から遊ぶならこちらがオススメ



昏倒した渡瀬を不安げにのぞきこむ、レスキュー隊員の風見と洵。彼は事故現場で、なぜ記憶を失うはめになったのか？

誰をどれだけ信頼するか？ プレイヤーの意思が未来を決める



渡瀬とレスキュー隊を中心に、事故現場での物語が展開するAルートは序盤からクライマックスの連続。最後まで一気楽しめる

の追加など、さらなるブラッシュアップがされた『Xtend edition』がプレイステーション3でリリースされることとなった。

物語の舞台は西暦2030年。そこでは言葉に代わる新たな伝達手段Beyond Communication (B C)を発現するコミュニケーター——いわゆる超能者——が現れはじめ、世界中の先進国がその原理の研究に躍起になっていた。そんな中、日本の鹿鳴研究学園都市に

ある原子力研究所（通称ラボ）で、原因不明の爆発事故が発生してしまう。救助に駆けつけたレスキュー隊と、ラボの中に取り残された数名の要救助者。9人の男女による人間ドラマが幕を開ける……。

プレイヤーは、爆発事故の報を受けてラボに出動したレスキュー隊長・笠鷺渡瀬の視点から事故発生後を描く。Atter (Aルート)と、事故発生に至るまでのおよそ1週間を高校生・天川夏彦の視点から描く。Bルート (Bルート)の好きなほうから始められるが、ここはAルートからのプレイをオススメ。ラボ突入後に昏倒し、記憶を失ってしまう渡瀬。レスキュー隊の姿を見て、なぜか逃げようとする要救助者の少女・琴乃悠里。勢いを増すばかりの火勢。脱出をはばむラボの隔壁。そして、残された者たちに容赦なく襲いかかる放射線の恐怖……と、謎をちりばめつつも息もつかせぬ展開が待っており、一気に物語に引き込まれるだろう。みけおう氏の原画による

天川 夏彦

琴乃 悠里

鳥羽 ましろ

三ノ宮 ルイズ・優衣

宇喜多 佳司

Bルートの主人公。高名な科学者を母に持つがゆえにひとり暮らし同然の日々を送る、いたって物静かな少年。

学校にも通わず、天川家に居候する夏彦の幼なじみ。Aルートではなぜかラボに閉じ込められているが……？

天川家の近所に住む、夏彦のもう1人の幼なじみ。明るく積極的な性格で、夏彦にあれこれと世話を焼く。

幼さを残しながら、飛び級で夏彦の高校に転校してくる美少女。夏彦の遠縁の親戚らしいが……。愛称はサリュ。

夏彦の隣人で、ラボに務める研究員。事故発生後に逃げ遅れ、ラボの中に取り残される。実直で正義感が強い。

る美少女たちの姿からは想像しづらい「骨太さ」とも言える本作のスタンスが如実に伝わってくる。

一方Bルートでは、主人公の夏彦と、幼なじみの鳥羽ましろ、悠里らの平穏な日常から幕を開け、金髪碧眼の美少女・サリュが転校してきたりと一見オールドソックスな学園モノ美少女ゲーム風のストーリーが展開。だが、授業風景という形で本作の根幹をなすBCの原理が説明されたり、重要な伏線が随所に仕込まれていたり、物語を楽しむという意味では、こちらも序盤から気が抜けない。

意思の介入が歴史を決める！でもそれって誰の意思？

独自のシステム「センシズ・シンパシイ・システム（SSS）」についても触れておこう。選択肢がなく、画面右上に9角形のエニアグラムが表示された時のみ「どのキャラクターにどれだけの信頼を置くか」を決めることができる。その度合いに応じて、対立する2

人のどちらかに味方をするかが変わった。危機に直面した時に自分の身をどこまで大切にするか。指標が変わってゆく。

中澤氏が過去に手がけた『Ever17』や『Remember11』では「プレイヤーが選択肢を選ぶ行為が作中の登場人物たちにとって何を意味するのか。そもそも彼らにとってプレイヤーはどのような存在なのか」が物語に織り込まれており、ゲームでしか体験できない巧みなトリックやストーリー展開に多くのプレイヤーが感嘆した。そこへ本作のSSSである。これもひとくせあるシステムであることは、想像に難くない。

SSSはゲーム冒頭のチュートリアルで「歴史を変えうる意思介入システム」とであると説明される。ここで面白いのは、「介入」という表現が使われていることだ。介入とは、当事者以外の第三者が何らかの問題や争いなどに入り込んで干渉することを指す。つまりこの言葉を使うことで、プレイヤー

高度な自動運転システムが実現している鹿鳴市ではめずらしい自動車事故。隣人・宇喜多が起こした事故の現場に遭遇したことを機に夏彦の日常が動き始める



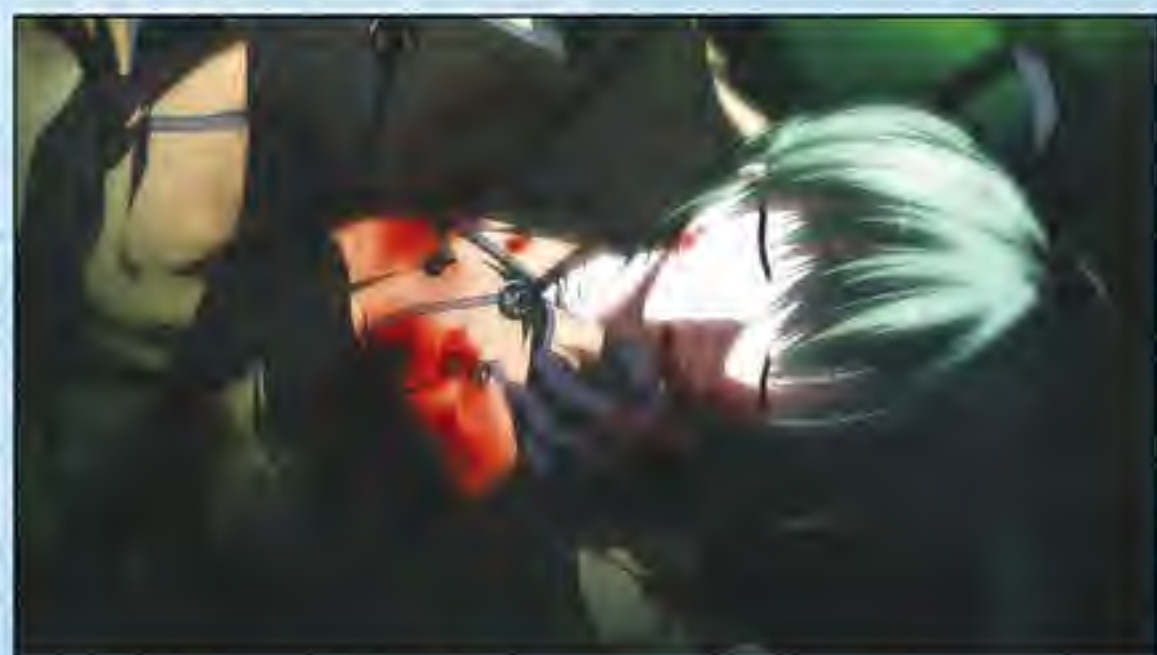
Aルート序盤で渡瀬に助け出される少女・悠里は、Bルートでは天川家から一歩も外に出ない、引きこもり(!?)として登場。そんな彼女がラボに赴いた理由とは



Aルートで文字どおりの命綱となる、放射線被曝防止薬 Alone Desire。何やら特別な意味でもありそうな名称だが……？

中澤氏の作品ならではの言葉遊びにも注目

前者はBルートを意味し、後者はAルートを意味するサブタイトル『Before Crime * After Days』。それぞれのルートでは略称を同じくする Beyond Communicationと Alone Desire が登場し……と本作も中澤氏作品ならではの言葉遊びが満載。練り込まれた設定がまた楽しい。



ラボ内で起きた惨殺事件を目の当たりにし、渡瀬たちは少しずつ疑心暗鬼に陥っていく。とはいえ、肝心なところで人を信じきれないとその先には数々のバッドエンドが待っている

と本作の登場人物たちとの間にあ
る垣根が取り払われてしまってい
るのだ。中澤氏の作品のファンな
らば、この「介入」という表現ひ
とつでニヤリとしてしまうだろう。
SSSは、作中の主人公たちの意
思をプレイヤーが代理のような形
で決定しているだけなのか？ プ
レイヤーがプレイヤーとして決定
しているのか？ それともほかの
可能性が……？ 決死の脱出劇を
見守りつつ、SSSの意味につい

ても考えると、本作がより楽しめ
るだろう。
これからプレイしてくれるかも
しれない人たちのため、ネタバレ
なしでもう少しだけ言及してみよ
う。本作には物語の展開や進行具
合に応じて項目が適宜開放される
「EDS」があり、そのひとつに「サ
ードマン現象」というものがある。
これは実在する言葉で、自らの生
命が脅かされるほどの極限状況で
その人物を生に導く超常的な存在

に出会うという、不思議な現象の
ことだ。ある時には脳内に響く声
で、またある時には気配だけであ
ったりするという。とはいえ、そ
れが実話に基づくノンフィクショ
ンなどなら「不思議なこともある
ものだ」と受け入れられるかもし
れないが、本作のようなフィクシ
ョン作品においては、都合がいい
デウス・エクス・マキナ（※）で
しかない。「EDSにこういう項目が
ある時点でこれが答えであるわけ

ではないのだが、答えに近づきや
すくはなるかも……？

実は縁あって、「EDS」の項目出
しとほぼ全てのテキストの執筆は
筆者が担当させていただきました。
読まなくても物語は楽しめるけれ
ど、読めば、さらなる楽しさを彩り
として添えられる……そんな「刺
し身のツマ」を目指して手がけた
ので、本作に興味を持ってくれた
なら、はし休めにでも目を通して
くれると嬉しいですよ！

閑話休題。何をもって、あるゲ
ームを（自分にとっての）名作と
認定するかは人それぞれだけれど、
「予備知識がない状態で、もう一
度このゲームを最初から楽しみた
い」と思えたら、それはもう名作
と言えるのではないだろうか。そ
ういう前提なら、本作は間違いな
く名作だ。情報の奔流に身を委ね、
疑問に首をかしげ、それらが絡み
合って氷解するさまに舌鼓（したつみ）を打つ。
『ルートダブル』はそんな楽しさを
提供してくれる一本だ。

※デウス・エクス・マキナ ラテン語で「機械じかけから出てくる神」を意味する言葉。古代ギリシアなどの演劇のクライマックスで伏線もなく神（を演じる役者）がクレーンのようなからくりで突然登場し、物語を一気に解決してしまう演出が見られたことから付いた名称。転じて、ここでは「ご都合主義のカタマリ」くらいにとらえていただけますと。

私立探偵として事件解決を目指すフランス産推理アドベンチャー!



PS3

■PlayStation®Network
■KONAMI
■2012年1月12日 配信中
■300円(税込)
■CERO C(15才以上対象)



レッドジョンソンズ クロニクルズ

タバコも酒も登場しない。しかし本作からは
ハードボイルドなおいが強烈に漂っている!

Text=高岡昌己(フリーライター)



謎が解けた瞬間の快感を
嫌というほど味わえる!

一時期話題となったひらめきによる脳の快感。それをテーマにしたゲームも登場したが、それをわざわざ売りにしていないゲームでもプレイすることで同様、もしくはそれ以上の快感を味わうことができる。その最たる例は『ゼルダの伝説』シリーズ、そして多くのアドベンチャーゲームたちだ。

『レッドジョンソンズクロニクルズ』は、その脳の快感状態を次々と味わせてくれる推理アドベンチャー。推理小説で言うところの「パズル・ミステリ」の手法を取り入れ、街では機械の修理、事務所では証拠品の分析など、事件に関わるピースをひとつずつ解いていく。機械や証拠品などはさまざまな角度から検分し、物の構造やヒントからパズルを解除。そして入手した情報を整理・分析し、事件の真相へと一步一步近づいていく。事件の事実確認や疑問を自問自答



ノスタルジックな風景が往年のハリウッド映画を彷彿させるが、開発を手がけているのはフランスのLexis Numérique社だ

する情報整理は、ひとつでも間違えると1問目からやり直し。パズルや情報整理に失敗した場合には、どこかでヒントを見逃している可能性がある。それに気づき、そして状況を打破できたときに味わう快感は、病みつきになってしまうこと間違いなしだ。

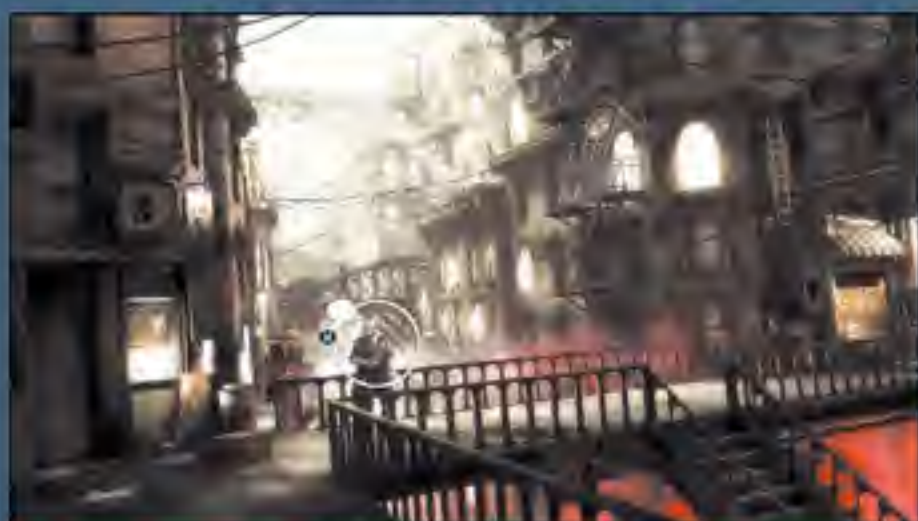
推理小説に匹敵する緊張感
すでにシリーズ化も決定!

本作の舞台は高い犯罪率を誇る
架空の都市メトロポリタンで、主

登場人物紹介

イラストの中央が主人公のレッド・ジョンソン。彼の左にいるロバート巡査から殺人事件解決の依頼を受け、情報屋ソール(レッドの右)の助けを借りながら事件解決を目指す。左端の男性リンゴと右端の女性ソニアは捜査の中で出会う人物だ。

街で事件を捜査

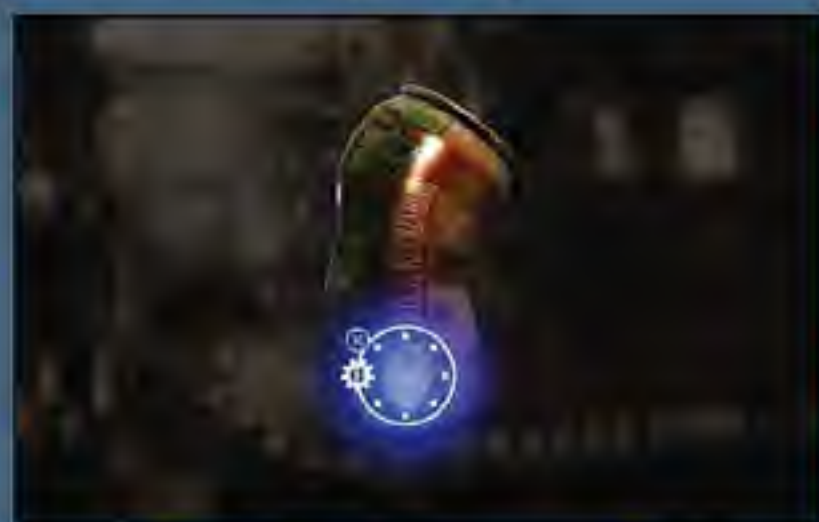
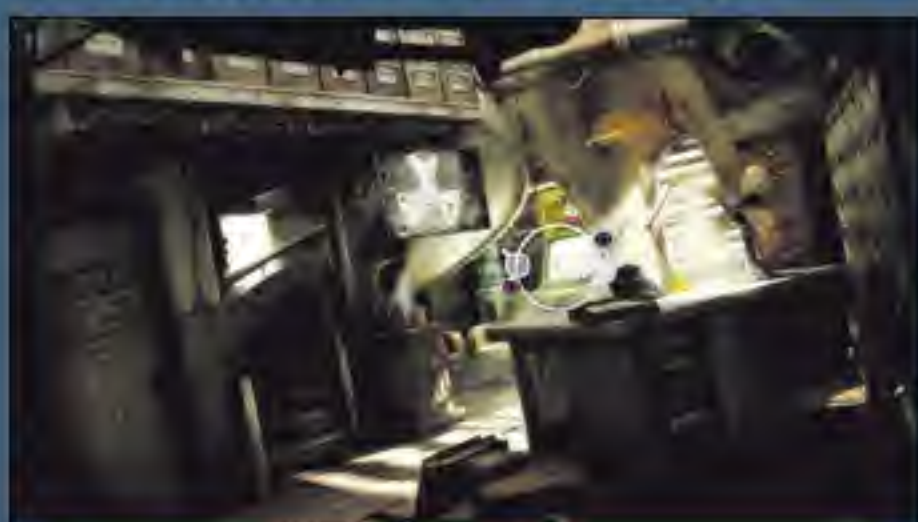


配線の接続やバルブ修理、暗号解読など、さまざまなパズルが登場。取りかかる前にまずは隠されたヒントを探すことになる

聞き込みや証拠品発見のため屋内に侵入することもある。クイックタイムイベントは情報整理と同様、ひとつでも間違えたら最初からやり直し

人公のレッド・ジョンソンは私立探偵だ。ハードボイルドものには欠かせない情報屋も登場し、報酬を渡せばさまざまなヒントを提供してくれる。そして謎解きだけでなく、時にはアクションも要求される。本作ではいくつかの場面でクイックタイムイベントが登場。さらに情報整理などの場面ではタイムが表示されるなど、謎解きの快感とともに時間に追われる緊

事務所で事件を精査



分析装置を使って証拠品を精査。指紋を検出したり、複数の証拠品を組み合わせて新たな発見をすることも。調査進展には電話も欠かせない

張感も随所で味わうことになる。タイトルにあるCHRONICLESは歴史記録などの意味。海外では続編『RED JOHNSON'S CHRONICLES - One Against All』が発売され、レッドの次なる歴史記録Ⅱ新たな物語が語られている。こちらの日本語化、そしてペーパーバックのような手軽に楽しめる推理作品として、さらなるシリーズの登場も期待したい。

供述や証拠を積み上げたら事件の詳細をひとつずつ自問自答。今までの調査を整理・分析し、新たな調査に乗り出していく



少女解放

LIBERATION MAIDEN

SIN



近未来!



侵略してきた「大国」と独立と解放を目指して戦い続ける、百年後の新日本。暫定首都は松代もとい軽井沢となり、国会議事戦艦「ながた」が停泊する

政治!



前作ヒロインの第二代新日本国大統領・大空翔子は、幼馴染みの海堂清人（本作の主人公）を大統領首席補佐官として選挙戦を戦い、「決戦型内閣」を組閣する



メカ!

少女たちが乗る飛行変形ロボット以外に、さまざまな兵器が登場する。巨大兵器「大江戸式・ツリーキャノン」は、さしずめガバメント・シューターといったところか

「堅い女の子ものなら任して」!
アドベンチャーゲームでより深く堪能する、
日本を背負う「決戦型内閣」の少女たち

Text=天野譲二(TOKYO-MEGAFORCE)

PS3

解放少女 SIN

■プレイステーション 3 ■5pb./Planet G
■2013年発売予定 ■価格未定 ■CERO 審査予定
© 2013 MAGES. / 5pb. / Planet G Co., Ltd.
© 2012 LEVEL-5 Inc. / GRASSHOPPER MANUFACTURE INC.

『解放少女 SIN』に登場するのは、飛行変形ロボットを操る美少女大統領&閣僚たちが出撃する「決戦型内閣」である。などと聞いたら、「パンツじゃないから恥ずかしくないもん!」と言ったり、大洗で戦車祭をしたりするような「美少女とミスマッチな兵器もの」だと思うではないか。確かに前作『解放少女』でヒロインが飛行変形ロボを操る女子高生という設定を聞くと「何たる『バーニングフォース』」と呟きたくなるが、彼女は「新日本国大統領」である。今回はプレイステーション3用アドベンチャーということで、政治というファクターを前面に押し出し、作品の背景と世界をどっぷりと堪能することがメインになっている。

近未来、「大国」との戦闘と日本の存亡を賭けた政治抗争劇。そして萌え。レベルファイブの日野晃博氏、グラスホッパー・マニファクチュアの須田剛一氏、MAGES.の志倉千代丸氏の集結した企画に、「堅い女の子ものなら任して」と喜び勇んで、脚本やら世界設定やらキャラメイクやらで全身全霊をかけて参戦した強力な助っ人が、コンシューマで現代社会の歪みや差別・思想の対立をハードかつ濃密、かつ蠱惑的に描いた作品を連発してきたウィッチクラフトの遠藤正二郎氏! (詳細は本誌98ページから) 今年一番の異形、異彩を放つ期待作である。



アドベンチャーという枠に留まらず、さまざまなフィーチャーが盛り込まれる予定。会話からキーワード「クオリア」を収集し真相究明……と聞いて、『ひみつ戦隊メタモルV』を思い出したあなたは正しい

※画面は開発中のものです

MD

銀河鉄道999

■メガCD
■日本テレネット
■1992年12月発売予定
※未発売
■価格未定

「宇宙戦艦ヤマト2199」がリメイク作品としては好評だが、70年代にヤマトで男泣きした世代としては、ヤマトから派生した松本零士ブームも思い出さざるをえない。マガジン・サンデー・チャンピオン・ジャンプの後塵を拝していた少年キングの看板作品として名乗りを上げ、TVアニメはロングラン番組となり、そして34年前の熱い夏、アニメとして邦画1位の配給収入を上げた映画「銀河鉄道999」。その作品のアドベンチャーゲーム化企画が進められていたことはご存知だろうか。今回は日本テレネットが企画していたメガCD用ゲーム『銀河鉄道999』の制作背景について、当時日本テレネットのスタッフとして、現在もゲーム開発会社・ウィッチクラフトでプロフェッショナル魂を燃やす、遠藤正二郎氏と宮内信子氏にお話を伺った。

Report=天野譲二(TOKYO-MEGA FORCE)

発売中止となったゲームの真相を解き明かす！
遠藤正二郎が語る、メガCD幻の開発中止作品

幻のゲームを追え！

『銀河鉄道999』

～君は遠藤正二郎のように生きられるか!! 宮内信子のように愛せるか!!～

※写真はイメージです

『999』の魅力は、理由なく突きつけられる「縛り」にある

まずは遠藤さんと「銀河鉄道999」（以下、「999」）との出会いからお教えてください。

遠藤 小学生の頃、原作漫画が最初ですね。原作の持つ、停車駅の時間制限とか、お金が支給されてそれをどう使うかとかといった、「ゲームっぽさ」に引かれましたね。あと、メートルが、その星でのルールを説明しても、理由や破った場合の結果を言わないじゃないですか。「絶対に外に出てはダメ」とか言いながら、なぜかを説明しない。鉄郎が「なんで」と聞くと、もうメートルは「私は手続きがあるから」とか何とか言っていないようになっていて。説明しておけよ！（笑）あれが子ども心に、ゲームっぽいなと感じましたね。子ども同士でやるレギュレーションゲームと言うか、ルール縛り。「今週はどういう縛りや制約があるんだろう？」という部分が、ゲーム

制作の題材に「999」がいいんじゃないか、という考えを植え付けたんだろうと思います。「ドラえもん」もそうですけれど、縛りやルールを積み上げていく作品って、少なかったと思いますね。キャラクターの努力や行動によってストリーが展開していく、という作品がほとんどじゃないですか。「999」も「ドラえもん」も最終的に解決するのは主人公なわけですが、まず抗えない状況を最初に用意してしまい、そして何の結論も出せないまま次の惑星に行ってしまうといった結末を迎える。私はそういう話のほうが好きなんです。『サケザン大陸』とか「原始惑星の女王」とか。「プロフェッショナル魂」なんて、鉄郎の銃の腕がちょっと上がっただけ。TVでは鉄郎がいろいろがんばって解決しちゃったりしますが、原作はそういった限定された状況が面白かったですね。

劇場版は。

遠藤 「さよなら銀河鉄道999」



遠藤正二郎 Shoujiro Endo

1970年、東京都港区出身。アニメーターや漫画週刊誌編集などを経て、日本テレネットに入社。1991年のメガドライブ用ゲーム『ビーストウォリアーズ』を皮切りに、『魔法の少女シルキーリップ』『Aランクサンダー誕生編』などを制作。1996年に開発会社フェイクラフトを設立。セガサターン『MARICA〜真実の世界〜』『ひみつ戦隊メタモルV』などを発表。その後ゲーム業界から一時身を引くが、2007年に『セツの火』で復活。以後、盟友・金子彰史氏と開発会社ウィッチクラフトを設立し、現在同社の開発部部長を務める。同社で『THE 裁判員〜1つの真実、6つの答え〜』ほか、さまざまな脚本を手がける。

は見に行きませんでしたね。「ヤマト」は最後まで付き合うけれど、「999」は1作目だけで撤退です（笑）。当時の松本零士先生のブームは意外と短かったですね。92年頃はアニメ「ジャイアント・ロボ」とかで横山光輝先生が再注目されている頃で、奇しくもヤマトのゲームボーイ版やPCエンジン版ゲームが発売されていましたが、「999」のゲームはレーザーディスクで80年代に海外でガンシューテ

イングが出たつきりで、「松本零士という価値観」が忘れられていた頃だったという思いがあり、それをゲームで再提示し、プレイヤーに届けたかったという思いがありました。なので、ゲームがポシヤった時は、申し訳なかった、と感じましたね。

企画スタート後に 著作権が取れないことが判明！

開発はいつぐらいにスタート

したんでしょうか。

遠藤 92年6月の『魔法の少女シルキーリップ』（以下、『リップ』）の発売前、92年の春ぐらいから企画が立ち上がりましたね。それで最初に印象的だったのが、当時「BEP！メガドライブ」に出稿した広告に著作権イラストが使えなかったことです。

宮内 一番最初に出したのは、青一色に手で書いたような星がパパパとちりばめてあるだけのものでしたね。

遠藤 「銀河鉄道999」というロゴも使えなかったですね。

宮内 苦肉の策で、当時広報の吉岡さんが「しょうがないから星空でやっちゃおうか」と作ったのが広告の第一弾でした。

遠藤 当時はPCエンジン版『未来少年コナン』を皮切りに、日本テレネットが『夢幻戦士ヴァリス』とか『コズミックファンタジー』に次ぐ自社IPを探しあぐねていた、「だったら著作権ものをやろう」という経緯がありました。それで

知名度の高い古い著作権ものを引っ張ってこようという話があつて、当時の小川プロデューサーがさまざまな著作権元に交渉していました。その頃はCD・ROMで音やアニメなどのヴィジュアルシーンの必要性から、アニメ制作関係者と横のつながりが作りやすくなったので、そのアニメの版元側から、これはゲームの題材にならないか、という売り込みもあったのだと思います。

——当時の日本テレネットは、メガCDではオリジナルゲームを展開して92年『リップ』、93年『Aランクサンダー誕生編』（以下、『サンダー』）と続いて、その後『サイボーグ009』を出していた。

遠藤 それがまさに象徴的な作品で、当時の日本テレネットがメガドライブにどう注力していたかという、基本はウルフチームがメガドライブでクオリティの高いソフトを作っていました。RIOT^{ライオット}という第一開発事業部も、メガドライブに参入して、『ガイアレス』

『港のトレイジア』、移植の『イースⅢ』、私が制作した『ビースト・ウォリアーズ』とかを出したんですが、あまり営業成績が良くなかった。というところで、メガCDに切り替わり、『リップ』をやっている時に、メガドライブにあまり力を入れなくなつて、R I O Tで内部開発していたメガドライブのラインがすべてなくなり、P C エンジンC D・R O M 2に移行しました。それでメガC Dの旗振り役は、当時日本テレネット社内に新しくできた渉外部に移籍したりしました。その頃『リップ』のデバッグとかをやっていた私はそこへの異動を言い渡され、「おまえずっとセガハードをやっていたんだから、渉外部でもセガハードを担当してくれ」と言われた時、かねてから企画を提案していた『サンダー』を実現できないかという話をしました。そうするとやつてもいいよ、ただしもう一本、ディレクターとして面倒を見てくれるならという条件を、当時の上司・小

川プロデューサーに言われまして、『サイボーグ009』のような版權ものを外注さんに作ってもらった。企画が渉外部では進んでいる、遠藤は『999』のチームのディレクターをやってくれと言われました。

——トップダウンで下りてきた企画だったんですか。

遠藤 これが「プロレス」なんです。当時の「これからは版權ゲームをやっていくこう」という頃、私が渉外部に行く前に、「銀河英雄伝説」のゲーム化の企画書をまとめていて、まあ「銀河英雄伝説」が「銀河鉄道999」になるわけではないんですが（笑）、上司やプロデューサーや宣伝の人たちとよく酒飲み話で「昔のコンテンツをゲーム化するには何が良いか」という話をしていて、私は松本零士先生のファンで、「999」はいつかゲーム化したいよね、という話をしている、たぶんそれが前提にあったんだと思います。「遠藤は『999』と言えばやってくれるだろう、というプロレス的な駆け引きが。それを裏付けするのが、『999』の版權交渉は、それからだったんですよ！（笑） 会社がまだ交渉していないということは、これはとりあえず見切りだろう、と。——すごいムチャ振りですね。

遠藤 本当に（笑）。それで外注さんも決まり、シナリオとディレクションは私がやる、ということが決まり、それならばまとまりの良い劇場版「999」をベースに

して、アドベンチャー風R P GあるいはR P G風アドベンチャーで、企画をまとめていきました。——「999」の版權は、原作、T V、劇場版と分かれていたんですか？

遠藤 もとをたどれば松本零士先生と東映動画さんだと思ふんですが、商品化權はそれぞれ違うと思うんですね。それで劇場版で企画のラフを考えていると、ある日会社と呼ばれました。



宮内信子 Nobuko Miyauchi

1966年、大阪府門真市出身。日本テレネット以来の、公私にわたる遠藤氏のパートナーである。現在メインである音楽の仕事は同社社員の頃に始めたというが、その経歴の多くを占める遠藤作品のカラーを印象付けるものであり、根強いファンも多い。ちなみに筆者は『MARICA〜真実の世界〜』のサントラが欲しいと10年以上言い続けているが、いまだ実現していない。

「遠藤、おまえが今進めている『銀河鉄道999』だけれど、版權が取れなかった」

「版權が取れる前提でこの話は動いていたのではないですか」

「取れると聞いていたんだけど、すでに取られていたことが判明した」

押さえたのはどこなのか聞くと、海外のゲーム会社で「ガイジンガメコ」という会社だと言うんですよ。

——ハア？

遠藤 「外人のガメコさんですか？」と聞くと「違う、カタカナでガイジンガメコという名前の会社だ」と。

宮内 ガイジン・ゲームコーポレーションで、Gajin Game.co.だったと思いますよ。

遠藤 そうだっけ？

宮内 そうです（笑）。

鉄郎もメーテルも

アニメとは違うオリジナルに!?

遠藤 おそらく版權を中心に取り

扱う外資の会社じゃないか、と当時は思っていました（笑）。で、そこが劇場版の版權を押さえている。それで東映動画さんに再確認してTV版なら問題はないということになり、原作漫画の単行本を再び買ってきて、どのエピソードを抜き出そうとか、趣味で惑星を選んでいって、全部で7〜9惑星ぐらい選んでプロットを切って、それを持って東映動画さんの許諾を得て、無事に制作にこぎ着けました。

今度は劇場版「999」の企画を担当された高見義雄さんが窓口になってくれました。高見さんとお話しして、まずは松本先生にごあいさつをしなければということになり、松本先生の自宅に伺い、「ぜひがんばってください」とお言葉頂きました。

当時はゲーム用のヴィジュアルシーンは新たに原画と動画を起こしてそれをCGで彩色して、ムービーでなく、RAM上でプログラムで描画していたんですが、その

シーンを作る時に原動画を描かなければいけない。キャラクター表はどうする、TV版をそのまま使うのか、それはやめましょう、ゲーム用に新たに描き起こそう、という話になったんです。そもそもオリジナルキャラクターも登場する予定だったんですが、これは高見さんからのアイデアでゲームなんだから機械伯爵みたいな芯になるキャラクターで一本通したほうが面白いんじゃないかという話になって、それでは劇場版でも前半のボスキャラだった機械伯爵をやらせてくださいという話になって、機械伯爵を中ボス、各惑星に機械伯爵の手下を置いて——機械男爵だったり機械子爵だったり機械侯爵だったりみたいな感じですかね（笑）。そのキャラクター表も作らないといけないから、いっそキャラクター表は一新しよう、と。そういう事情で、ゲーム版の鉄郎は、ちょっと不思議な鉄郎なんです。

——主役もオリジナルに!?

遠藤 TV版と劇場版の間なんで

す。あえて言うくと、劇場版も、999発車の窓からのぞく鉄郎やエーディングの鉄郎に比べて、トチローと会った時の鉄郎って、若干違いますよね。劇場版ながら、ちよつと原作寄りなんです。それらの折衷案を描き起こしたような鉄郎がキャラクター表にいて、帽子とコートとマントは一緒なんだけれど、原作初期の鉄郎に近い、「メガCD版鉄郎」（笑）がいて。それに便乗して、メーテルも若干、年齢を下げてもらったんです。一般のイメージするメーテルは、いわゆる「大美人メーテル」というか、池田昌子さんの声で、松本先生の美人キャラの象徴。でも、原作の最初を見ると、あんなに頭身は高くないんですよ。15〜16歳の少女が、10歳の男の子と旅をする、それがいつの間にか背が高くなって、いって、たまにビキニを着たり、小説家の前でストリーキングまがいのことをしたりとか（笑）、すさまじい女性に変わっていくんですが、あくまで初期の「少女のメー

テル」のイメージでゲームは作りたい、鉄郎とメーテルの年齢を若干近づけるという作業をしたいなと。キャラクター表もそれに合わせて作ってもらって、そこからは東映動画経由でムクオスタジオの窪田忠雄さんに背景美術をお願いして、新しく設定とイメージボードを描き起こしてもらい、アフレコの収録も決まりました。開発は中目黒の開発会社さんをお願いして、最初のメガロシティに行くあたりまで、ゲームはできていたたね。

テストプレイでは、 列車から降りちゃダメ！

——プログラム段階まで進んでいたんですね。

遠藤 ただ、バトルシーンは仮だったり、ヴィジュアルシーンは全然できていなかったり、という状況でしたね。

——システムはどんな感じですか。

遠藤 基本的に降り立った惑星、トップビューのフィールドを移動

するという、『リップ』と同じようなシステムですね。それでクエストをこなしてフラグを立てながら、エンカウントする敵とコマンドバトルで戦うという感じです。

——『ドラクエ』のような当時の王道RPGに近いイメージですね。

遠藤 そういうRPGライクな部分もありますし、一日の長さが各惑星によって違うので、コマンドを使用したりフィールドを移動したりするとどんどん時間が消費されていくという、アドベンチャーゲーム的要素を用意していました。まあ、『リップ』も『サンダー』も、ジャンルのにボーダーレスなんですけれど（笑）。

——銀河鉄道の部分は。

遠藤 列車が惑星から惑星へ移動するのは、基本はヴィジュアルシーンです。それで時々、列車内でイベントが起きたとき、鉄郎を操作して列車の中をうろうろするというのがありました。

宮内 私は列車の中を歩いているシーンしか覚えていないですね。

遠藤 列車は別個で作りましたね。
宮内 テストプレイで、列車から降りちゃダメ、と言われましたよ（笑）。だから、列車の中をうろうろしているだけ（笑）。

遠藤 最初の話、鉄郎が999の始発駅のメガロシティにたどり着いて以降の部分、駅とかはまだできていなかったからね。

宮内 エメラルダスが来たり、とかはなかったつけ。

遠藤 エメラルダスとハーロックは出せなかった。出てきても声を出してしゃべらないとね。

——黒い布をかぶって、黙って出てくるだけとか（笑）。

遠藤 原作のエメラルダスみたいに、病にふせて姿は見せないというのはありませんでしたね。逆に映画版しか知らない人が見たら、驚くでしょうね（笑）。

鉄郎とメーテルの パーティで戦闘！

——シナリオはどれぐらいできていたんですね。

遠藤 ヴィジュアルシーンのシナリオは、アフレコにこぎ着けるぐらいで、全部できていました。ゲーム部分は、フィールド上での会話とかはなかったんですね。私の作品ですからテキスト量は多かったですね。半分ぐらいはできていたと思います。原作からセリフを引用したりゲーム用にアレンジしたりして、前述のオリジナルの敵キャラのエピソードを書いた。とはいえ原作が恐れ多くて、あまりいじろうという気は起きなかったですね。当時は『サンダー』を同時に開発していたのであまりタスクを割けませんでしたが、だからこそ原作もの、ということだったのですが。

——原作は「雪の都の鬼子母神」のように説明不足な部分が多い反面、TV版は付加要素が過剰だなと思いました。

遠藤 私は圧倒的に原作のほうが好きですね。キャラクターの名前もわからない「化石の戦士」とか、あの説明不足な部分が。TVだと



キャラクターに名前が付いて、エピソードが付加されてスペシャル版になっていますが（笑）。

——どのあたりのエピソードをセレクトされましたか。

遠藤 当時の資料が見つからな

ったんですが、「17億6千5百万人のくれくれ星」と「エルアラメインの歌声」だけは覚えてい

すよ（笑）。

——そこを選びますか（笑）。

遠藤 あと、「プロフェッショナル

魂」は大好きなのでやろうとしましたね。それと「タイタンの眠れる戦士」「トレーダー分岐点」。

宮内 「迷いの星の影」も選んでますね。

遠藤 あれは面白いマップが作れそうだったので選びましたね。候補に入れてボツにしたのは、「宇宙僧ダイルーズ」。ゲームにならないだろうと思って外しました。

——「不定形惑星ヌルバ」「大四畳半惑星の幻想」あたりは。

遠藤 「大四畳半惑星の幻想」はやりたかったんですが、リアルな町一個のオブジェクトを用意するなんて背景のコストがかかりすぎるので！（笑）「エルアラメインの歌声」みたいに砂漠だけだったら良かったんですが（笑）。

——中ボス・機械伯爵はどういう感じで物語にからんだんですか。

遠藤 トレーダー分岐点で死ぬのかな。そのあたりは、劇場版に似た感じになっていましたね。もちろん最終ボスは、メーテルの母親・プロメシウムですね。

——戦闘システムに武器とかはあったんですか？

遠藤 完全に『ドラクエ』ライクな、鉄郎とメーテルの行動を選ぶコマンドバトルで、詳細な仕様は作ったはずなのですが、記憶が曖昧です。ただ、鉄郎の初期装備はメーテルからもらったレーザーライフルで、途中、戦士の銃に変わるといことははっきりと記憶していますので、武器の装備の概念自体はあったはずですよ。

——車掌さんが加わるとかは。

遠藤 ないです（笑）。ビジュアルとしては、主観視点ですね。

——せっかくのキャラクターが見られない？

遠藤 その辺は、コマンド型のバトルシステムを採用した当時のゲ

ームの宿命でしたね。画面レイアウトの試行錯誤は、「思考停止した者勝ち」みたいな面があって、考えるのをやめて作り込みに集中したほうがゲーム全体のクオリティが最終的に担保される傾向がありましたね……というのは、今もありますね。『999』ではあまり実験的なことはしなかったんですが、自分では嫌だったんで、『リップ』の会話シーンは、開発当初はリップの後頭部が見えるという工夫を試してみました。

宮内 今で言う、『ポケットモンスター』風（笑）。

遠藤 後頭部がありなら何でもやろう、でも顔二つ並べたら視線を合わせられないよね、じゃあ横顔？ といった、試行錯誤ができた時代ですよ。

野沢さん、池田さん、肝付さんが一堂に会した収録

——そして収録まではこぎ着けられたんですね。

遠藤 ただ予算があまりなかった

ので、お願いできたのは、野沢雅子さん、池田昌子さん、肝付兼太さんの3名で、ナレーションは断念せざるを得ませんでした。92年夏から秋ぐらいに収録を行ったのは覚えています。池田昌子さんが、「劇場版の収録も今日みたい暑い日でした」とおっしゃっていましたが。大久保のタバックでアフレコになったんですが、やはり野沢・池田・肝付さんがそろそろ「懐かしいね」と、盛り上がってましたね。

宮内 当時のタバックさんて、東映さんとか青二プロダクションさんとかの収録をよくやっている所だったので、録音したDATテープに、「銀河鉄道999」というハンコが押してあったんですよ(笑)。
遠藤 ハンコなんてあったんだ(笑)。

宮内 6mmテープ(オープンリール)にも押してありましたよ(笑)。

遠藤 『サンダー』は手書きだったのに！(笑)

宮内 当時の担当者さんが、『999』だから」と、わざわざ昔使っていたハンコを探してきて使ってくれたんですよ。それに気づいて、驚きました(笑)。

遠藤 ヴィジュアルシーンしか収録しなかったでそんなに長く録音はしませんでしたし、3人しか呼びできなかったで録れるシーンは絞られましたけれど、お三方に集まっていただけで、「これで高木均さんか城達也さんがいれば、あの日々を思い出すねえ」とか話されていて、すごい現場に立ち会ってありがたいなあと思いましたが。今ならばゲームの収録だったら、音響監督がいて、シナリオやディレクター担当が横で見ているという感じなんです。当時の日本テレネット流というのは、企画やプランナーが直接、録音技師の横に座ってキュー出しをして、リップノイズの発見や演技やイントネーションのふらつきを直接マイクで指示するというスタイルで、本当に恐れ多い気分でした。

——『リップ』『サンダー』でそのあたりは経験済みですよ。

遠藤 そちらでも大御所の声優さんに指示させていただく機会はありませんでしたが、それらは自分で作ったオリジナルキャラクターですから「自分が創造主だから」という気分で挑めるんですが、『999』はお借りしているキャラクターだし、やはりプレッシャーがあつて、収録の時の記憶は飛んじやって……でも最後、野沢さんが「メートルウウ！」と叫ぶシーンは本当に握り拳作って聞いてましたね。

宮内 スタジオのスタッフ側では全員「これが聞きたかった！」と感激していましたね。

最後はクイズゲームに なっていた可能性も

——音楽に関しては。

宮内 担当はキューブさんでしたか。

遠藤 SEも発注していましたが、れど、著作権が使えなかったんですね。松本先生の家に行った時に

音楽の話になって、「音楽を作り直すならば、すぐく期待しているの」で、良いものを作ってください」と、めっちゃくちゃハードルを上げられてしまった。……青木望先生に勝つのは難しいよと頭を抱えて(笑)。

宮内 劇場版の権利関係が駄目になった時、一度音楽はキャンセルしたんですよ。サンプルを1、2曲作ってもらった段階の、正式発注前に。

遠藤 サウンドドライバもできていない時だった。

宮内 その頃に、私がごめんなさいの電話をかけていますね。

遠藤 あれはCD・DAで収録する予定だったんだ。

宮内 一部はそうで、内蔵音源を使ったものも用意してあったはず。

遠藤 当時「外注だからサウンドドライバを作れないだろう、だからCD・DAで流そう」という話になっていましたね。

宮内 ただ、それでは戦闘のBGMは処理が無理だから、内蔵音源



※写真はイメージです

の音楽をいつもお願いしている所に依頼しよう……という話でした。それでキャンセルしたんですね。

遠藤 するとグラフィックで予算を使ってしまったのかな。それは悪いことをしちゃったね。

——キャラクターは違う、絵は違う、音楽は違う。すごいキャラクターゲームですね。

遠藤 当時は誰にも話していなかったんですが、キャストイングも変えようと思っていたんですよ。

ハア？

遠藤 そこまでキャラクターを変えてしまうなら、声も変えてしまおうかなあ、とか。今だったら、たたかれるし、当時もどうだったろう？ という感じですが、そんな気概はありましたね。ただ、私の中では「999」といえばラジオドラマ（鉄郎は市村正親、メーテルは倉野章子）のイメージがあつて、声が違っても許容範囲かな、と。

——いやいやいやいや。

遠藤 今考えると、やらなくて良かった（笑）。

——どなたをイメージしていたんですか。

遠藤 特に決めていなかったんですけど、メーテルは『リップ』のイザベラつながりで、久川綾さん。

宮内 鉄郎は、高山みなみさんとか言っていたような記憶がありますね。

——車掌さんは？

遠藤 車掌さんはやはり肝付さん

（笑）。

——おいこら（笑）。お話をお聞きしていると、原作をなぞる形でまとめていたようですが、もう少し余裕があったら、いろいろと遠藤さんらしく手を加えてほしかったですね。

遠藤 逆に、「潤沢な予算とスケジュールで『999』を」と言われたら、尻込みしてやってませんでしたね。本当にあの頃は『リップ』『サンダー』に注力していて、「自分のオリジナルコンテンツで勝負したい！」というイケイケ状態だったの（笑）。ただ著作権問題やら社内の事情やらで制作が厳しくなっていた頃は、リセットして、クイズゲームにしようと思った時もありました。『クイズ鉄道999』とか（笑）。

宮内 言っていましたねー。

遠藤 制限時間が惑星の一日で、お手付き回数があつて。結構、ヤケでしたね（笑）。

宮内 その頃は私は『サイボーグ009』のほうに行っていたので、

かわっていませんね。

遠藤 あと、スーパファミコンの『エースをねらえ！』（笑）。

宮内 山本鈴美香先生の家にございさつに行つて……あの時代は、松本零士先生、石ノ森章太郎先生、山本鈴美香先生のもとにお伺いしていたという。当時の私はアシスタントのような形で付いていったんですが、当時の名刺を見返すと、今だと驚くような方と打ち合わせをしていましたね。

遠藤 開発は途中まで順調だったんですが、それが遅々として進まなくなり、結局渉外部という部署も1年ぐらいいしかなかったのかな。『サンダー』の完結編が出なかったのと同じで会社の経営方針の変更による「時間切れ」で中止、お蔵入りになったというのが結末ですね。『サンダー』の発売前、93年頭ぐらいにはプロジェクトを畳むことが既定になっていたと思います。——本日はありがとうございます。



解放少女

LIBERATION MAIDEN
SIN

第二次大空翔子内閣発足!

PS3

解放少女 SIN

■プレイステーション 3 ■5pb./Planet G
■2013年発売予定 ■価格未定 ■CERO 審査予定
© 2013 MAGES. / 5pb. / Planet G Co., Ltd.
© 2012 LEVEL-5 Inc. / GRASSHOPPER MANUFACTURE INC.

遠藤正二郎氏の最新作は
『解放少女 SIN』!

今回『999』のインタビュー
目的で遠藤氏のもとを訪れた筆者
だったが、何という偶然か、宇宙
に絶対という言葉は絶対ないわと
言うべきか、遠藤氏の脚本最新作
は、当記事の直前に新作情報が掲
載されているアドベンチャーゲー
ムだったのだ! というわけで、
その新作『解放少女 SIN』(詳細
は88ページ参照)について、本誌
独占! というか「GAMESIDE」
らしく、ほかの方を差し置いて、
遠藤氏にお話を伺った。

——『解放少女 SIN』では、ど
のようなお仕事をされたのですか。
遠藤 構成と設定の一部、あとシ
ナリオを半分以上担当しています。
2012年8月ぐらいに依頼を
頂いて、頂いたプロットを再構成
して、必要なキャラクターを新た
に設定したり、世界観の設定を補
足したり付加したりして、プロッ
トを完成させてから、もうひとり

の担当の方とシナリオをスタート
させて、今年6月にはもう私の手
を離れて、収録に進んでいると聞
いています。私がかかわった作品
はたいていシナリオと監督を担当
しますので完成形がわかるんです
けれど、今回は最終的にどういっ
た修正が施されるかわからないの
で、一観客としても楽しんでいま
す(笑)。

——遠藤さんの作品としては珍し
いかかわり方ですね。

遠藤 シナリオだけでなく設定と
かコンテのチェックとかプロット
とか担当しましたので、濃密なか
かわり方をさせていただいたのと、
ゲームの中の「堅い部分」は私の
担当で、「柔かい部分」は皆で共同
作業で担当した、という感じです
か。素材が政治系なので、堅い設
定とか、考証とかの固め方にはこ
だわりましたね。

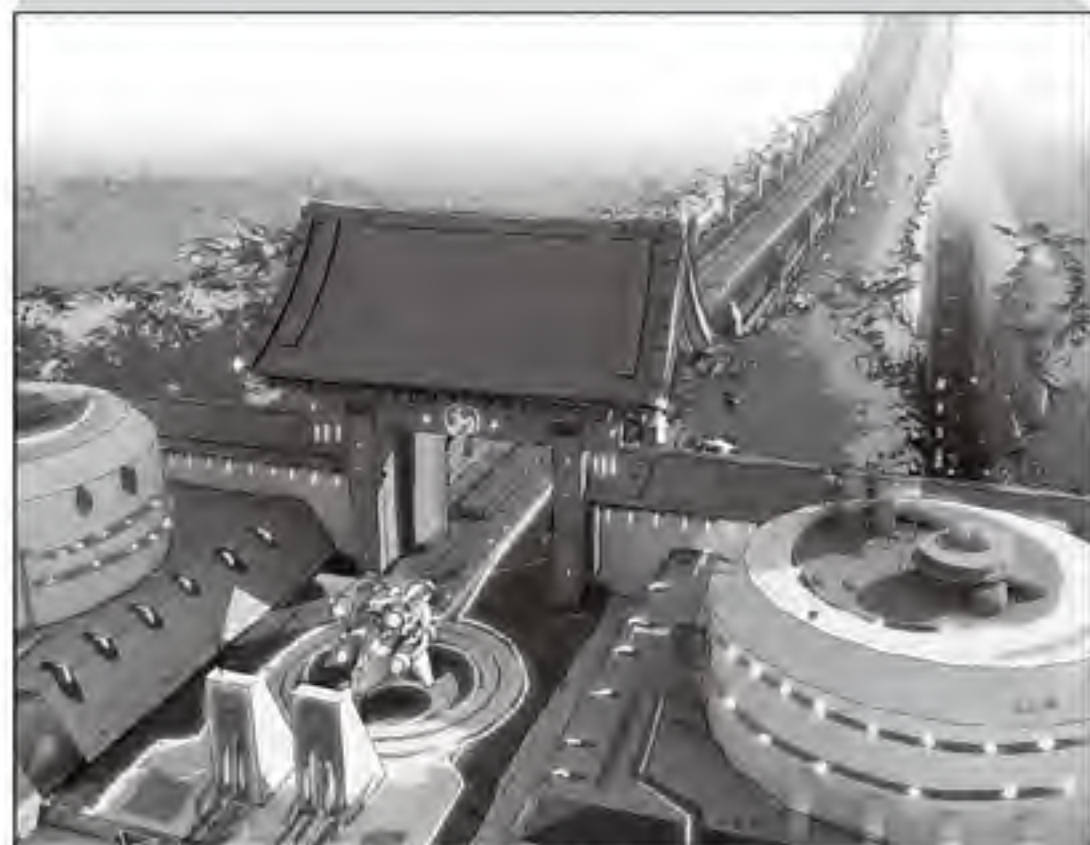
——まだ詳細は知りませんが、戦
闘型少女による内閣と政治劇なん
で、『セツの火』以降の遠藤作品の
中では、久々に遠藤さんに親和性



解放機「カムイ」

搭乗者：大空翔子

誰がどう見ても「999」な巨大兵器も登場。これは「丹後式・イザナギドライバー」。日本全国その地にあった史跡のように「偽装」が施されているため「史跡兵器」と呼ばれる。



の高い作風だと思いました。

遠藤 そうなんですよ（笑）。最初にお話を頂いた時、美少女閣僚＋政治劇、というのは「これは俺が書くしかないだろう」というのはありましたね。「**堅い女の子ものなら任して**」っていう（笑）。

覚悟はしていましたが、ものすごい物量のヘビィな作品になりましたね。今年の冬から取り掛かって……全然休みがなかったですね。首と肩が完全に破壊されました。——ウリは何ですか。

遠藤 強いて挙げれば、キャラクターですね。今の流れからは外れたキャラクターとかも出てきますので、そこに自分の持ち味を出せたいと思います。

——ヒロインが「共産主義万歳」と叫ぶとか（笑）。

遠藤 国会周辺で右派と左派がにらみ合ったりという展開がありますね。ひと昔前だったら、私以外にそういう素材に手を伸ばす人はあまりいなかったと思うんですけど、昨今のオタクの「政治に対する関心」ブームってあると思います。以前よりは、そういう言葉を使っても煙たがられなくなったというか（笑）。

女性と兵器という最近のはやりものの枠の中にある作品だとは思いますが、自分なりの持ち味は出せたいし、今までの自分のオリジナル作品以上に多くの方の反響を頂けると思うのでその点でも楽しみにして、ご興味のある方はぜひプレイしていただきたいと思いますね。

KOWLOON'S GATE

プレイステーションが生んだ
異形のアジアンゴシックAVG

クーロズ・ゲート 再検証!



ゲームアーカイブス版
再配信熱烈希望!

Text=有田シュン(シティコネクション)

クーロネット編集

クーロズ・ゲート -九龍風水傳-

PS

- プレイステーション
- ソニー・ミュージックエンタテインメント
- 1997年2月28日
- 初回版・通常版:7800円

ARTDINK BEST CHOICE

クーロズ・ゲート -九龍風水傳-

PS

- プレイステーション
- アートディンク
- 2000年10月5日
- 3990円(税込)

PS3

PSP

- PlayStation®Networkゲームアーカイブス
- アートディンク
- 2010年4月14日~2013年4月10日
- 600円(税込)※配信終了



CGで再現される九龍城の風景。あまりにも汚く、そしてあまりにも魅力的な街並みは今も色あせない

陰界へようこそ……

『クーロズ・ゲート』というタイトルは、プレイステーション黎明期からのユーザーにとっては、忘れることのできないタイトルだ。なぜなら、ハード発表当初からラインナップに名を連ねながらも結局発売されたのはハード発売から3年後の1997年。世間は『ファイナルファンタジーVII』に熱狂していた頃だ。今では信じられない話だが、当時は誰もがわり



内部には店舗、工場のほかに学校や病院、図書館、老人ホームまで存在していたという。ひとつの自治体として機能していたようだ

本来は19世紀に清朝軍が駐屯する砦だった九龍城砦。アヘン戦争後、香港がイギリス領となった際も清朝は九龍城地区の行政権を主張しイギリスもそれを認めたが、1911年の清朝崩壊によりその行政権は宙に浮く。この政治的空白により九龍城砦は治外法権エリアとなった。その結果、非合法的な流民の駆け込み寺となった九龍城砦は魔窟へと成長していった。

東洋の魔窟 九龍城砦とは?

バトル

鬼律(グイリー)や敵と、邪気やアイテムを駆使して戦うモード。



帰還

JPEGダンジョン

定点から定点を移動するアドベンチャーパート。緻密な街や住人の描写に注目。



移動ルートは固定。立ち入れない空間に九龍城の深淵を垣間見る

通行人と他愛のない会話をしたり、意外な情報を入手したり



住人だけでなく、何やらきなくさい連中と接することもある

風水バトル



胡同に存在する鬼律の属性と相克する邪気をぶつけて倒す通常のバトル。

アイテムバトル



特定のアイテムを使って敵を倒す、いわゆるボス戦モード。

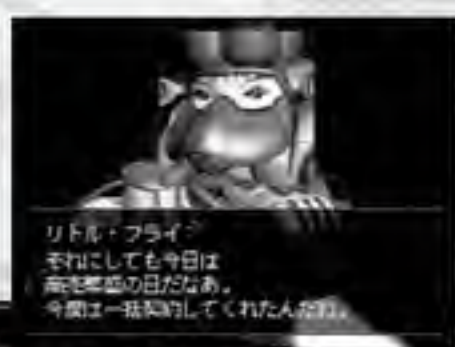
システム

陰界の深淵を堪能する独自のゲームシステム

与えられたミッションを遂行するべくプレイヤーは3つのフェイズを行き来し、物語を進行させる。ゲームの根幹要素だ。

戦闘

複雑怪奇に絡み合う違法建造物が生み出したダンジョン



ナビを伴い探索。ダンジョン内では妄人と遭遇することもある

探索

リアルタイムダンジョン

「胡同(フートン)」と呼ばれるリアルタイムポリゴンで構築されたダンジョンを探索するモード。

と本気で「ゲームがエンタメを革命する」と思っていた時代である。本作は、そんな時代の真ただ中に「陽界」に産み落とされた、その象徴のようなゲームである。

1994年に解体されたはずの「アジアの魔窟」九龍城が、香港返還前の1997年5月22日、突如陽界に姿を現した。この世と対になる「陰界」にあるべき九龍城がこのまま陽界にとどまれば、二つの世界のバランスが崩壊してしまうかもしれない。そこで、名うての風水師であるプレイヤーは陰界の九龍城に潜入し、正しい風水の見立てを行い、世界の崩壊を防ぐことが本作の目的。プレイヤーは、時空を超えたわずか二日間の大冒険を体験することになる。

偏執的なまでに描き込まれ、すえた匂いやドロリと対流する空気感までも感じさせるリアルな街のCG。悪夢をそのままモデリングしたような、しかし個性的で魅力的な造形のキャラクターたち。生活音と複雑な構造の建築物から発

せられる音響が奏でるBGM。奇しくも現実の香港返還と時を同じくしてこの世に現出した「陰界の九龍城」の物語である『クローンズ・ゲート』は、発売前に発表されたデモムービーやイメージシヨットから尋常じゃないアングラさを漂わせていたが、実際に発売された完成品はそんなファーストインプレッションを軽く吹き飛ばすほどの底知れなさを持つ怪作であった。あえて言うおう。確かに九龍城は、1997年の「あの日」、この世に復活していたのである。



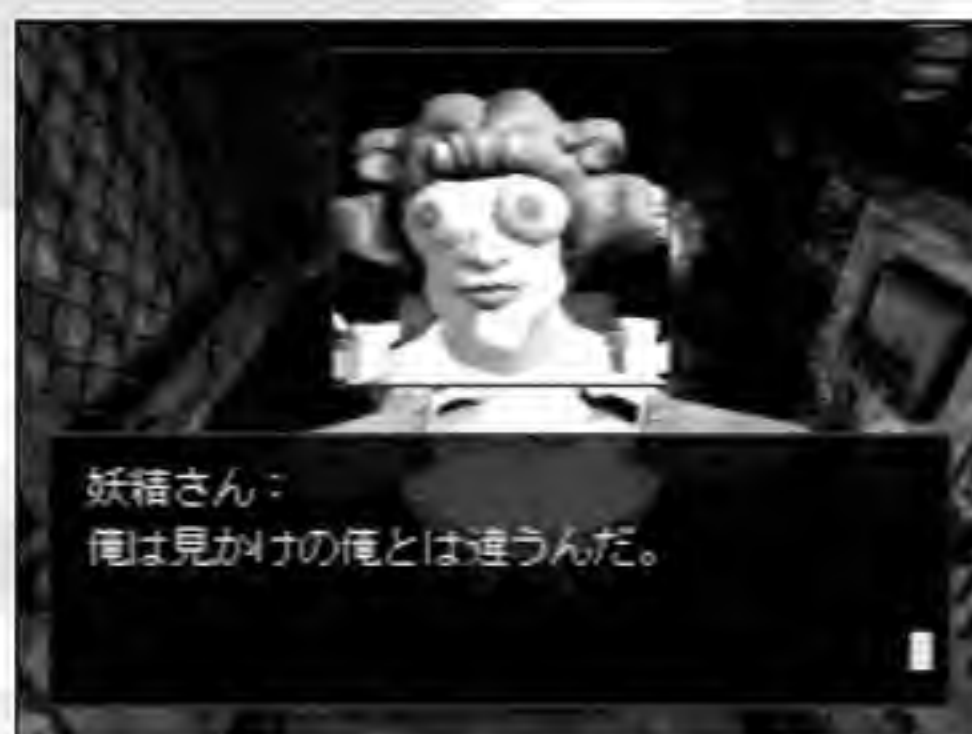
アジアゴシックテイストとスチームパンクな要素が融合し、特異な世界観を構築している

なぜ、我々は ゲームをプレーするのか

細かいゲームシステムや設定などについては欄外の記事に任せることにして、ここからは『クロンズ・ゲート』が持つ特異な物語構造について考察してみたい。前ページで述べたように本作は、九龍城を探索し風水を見立てることが目的の、ある意味非常にオーソドックスなシナリオのアドベンチャーゲームである。

しかし、いきなり九龍城に放り出されたプレイヤーは「風水を見立てる」とはどういうことなのか、というところから考えていくはめになる。恐る恐る九龍城内を徘徊するそのさまは、まるでハイハイを始めたばかりの赤ん坊。いわばプレイヤーはこの世に産み落とされた赤子に等しい存在だ。

そんなプレイヤーが目当たりするのは、ただ肅々と日々を送る者、過去にとらわれ心を閉ざした者、妄想に取り憑かれ徐々に心



見た目に騙されるな。その言動、立ち振る舞いから彼らの本質を見抜け。ここでは誰も信じちゃいけない

を蝕んでいく者、スラムの中をたくましく前向きに生きようとする者、そして何かを企む者……。言わばどこにでもいる、リアルな「住人」たちである。一見悪い冗談のような格好であったり、なんてことのない普通の人である彼らだが、だからこそその口から何気なく発せられる鋭い言葉の数々は人間の本質を突くようで、不意打ちのようにプレイヤーの心を揺さぶる。そして我々は「風水を見立てること」の意味と本質。そして「クロンズ・ゲート」を体験」するこ

との「意味」を考え始める。

やがて物語終盤に突入するとプレイヤーは自らの手で登場人物たちを物語から退場させ、陰界の九龍城を消滅させる選択をする。

「ただな：わからないんだよ、どこまでが運命で、どこからが選んだ人生なのか」

クライマックス目前で、あるキャラクターはそう語る。このセリフは、ここまでゲームを進めてきたプレイヤーの心を激しく揺さぶる。ゲーム内にのみ存在する彼らは、果たして制作者の手の上で動かされるだけの存在だったのだろうか。とあるインタビューでメイnstaffのひとりである木村央志氏は「作品そのものに導かれた。こうしないと収まらないぞ、と(ゲームに)言われた気がする」と終盤の展開について語っていたが、そう考えるとむしろゲーム自体が制作者に本作を作る、という「運命」を強いていたとは言えないか。ならばその「運命」をゲームという形で追体験する我々は、本

当に自らの意志で『クロンズ・ゲート』を手に取り、起動させたのだろうか。『クロンズ・ゲート』という「運命」が動き始める、そのきっかけを与えてしまったのはプレイヤー自身だったのではないか? と……。

物語の幕を開けたのがプレイヤーなら、その幕を引くのもプレイヤー自身なのだ。そこにどんな意味が潜んでいるのかについて、思いをはせてみるのも一興かもしれない。



物に執着するあまり、物そのものになってしまった人間「妄人(ワンニン)」たち。現代社会への強烈な風刺を感じる

クーロン・ナビ

複雑な構造の胡同を探索する際に、プレイヤーの行動をサポートしてくれる水先案内人たち。陰鬱なダンジョンも彼らがいれば心強い。



リトル・フライ

ハニー・レディ



小黑^(シャオヘイ)

龍城飯店2階に住む少女。2年前に店にふらっと現れて以来リッチの店を手伝っているらしいが出自は謎。最近会ったことのない姉の夢をよく見るようになり、その原因を探しているようだ。物語最大の重要人物。



リッチ

龍城飯店(りゅうじょうはんてん)のマスター。ぶっきらぼうな口調だが、実は非常に面倒見がいい性格。



故・青野武氏のかっ飛んだ演技が炸裂する物語の狂言回し。彼の登場により物語は一気に核心に迫る。

陰陽師^(おんみょうじ)



バンブージー

ミスター・ドープマン



ゲームキッズ

不意にプレイヤーの前に登場しては、何かと手助けしてくれる少年。その正体は、驚きのあのキャラだ!

怖くて、どこかコミカル

キャラクター

鬼才・井上幸喜氏がデザインした、パペットアニメを思わせる超個性的なキャラたちが、『クーロンズ・ゲート』という电脑人形劇を繰り広げる。

住人たち

陰界の九龍城に住む彼らは、陽界に住む我々と変わらぬ人の営みを送っている。見た目はちょっとばかりエキセントリックだが、一度言葉を交わせばきっとその人間性に魅了されてしまうだろう。

物に邪気を取り憑いて生まれた怪物。どこかユーモラスで、しかしペーソスを感じさせる彼らの姿からは物質文明の悲喜こもごもが感じられる。

四天王

強大な力を持つオールド・スネークの幹部たち。性格はいずれも残忍で、部下といえども利用価値がないと判断すると、その場で処刑してしまう。



鬼律

(グイリー)



砂時計玩偶

(ジンジャー・ロウワン・オウ)



双子師

オールドスネークの下部組織・双子屋にて双子の登録を行う。二人一組で行動する。

壇獅子妹^(タンシー・ジムイ)



澡盆腿家姐^(ザオバンテュイ・ガーゼー)

オールド・スネーク

双子の力を集めて不老不死の奇跡を成就させようと企む秘密結社。九龍城の至る所にネットワークを持ち、住人たちを支配している。

九龍城、三度目の復活なるか

ゲームと向き合う我々の意識に一石を投じるメタフィクショナルな存在。それが『クローンス・ゲート』なのかもしれない。思えば本作が発売された1997年頃は、さまざまなクリエイターが各々の表現したい世界をゲームとして発表しまくっていた時代だった。しかし、ゲームとしても映像作品（あるいはクリエイターが本来属するフィールドのコンテンツ）としても中途半端なものであった。

その中で本作は、奇跡的にゲームとしての楽しさとアーティスト性を両立し、なおかつ「ゲームをプレイするという行為自体をテーマとして昇華」させた希有な作品だ（ちなみに先述の木村央志氏は、それまで一度もゲーム作りに携わったことがなかったそうだ）。こんなゲーム、後にも先にもそう多くは存在しないだろう。

このように、我々の心にトラウ



たとえゲームオーバーになったとしても、何度も足を踏み入れたくなる。それほど九龍城は魅惑的な空間だ

マを植え付けた『クローンス・ゲート』だが、2010年4月14日にPS3・PSP用ゲームアーカイブス版の配信を開始。このニュースに、かつて陰界に心奪われたプレイヤーの多くが心を躍らせたが、惜しまれつつも今年4月10日に配信を終了した。

九龍城は三度陽界から姿を消してしまったわけだが、我々はまた何かの拍子に復活してくれることを期待せずにはいられない。



クローン 九龍城最大の街 九龍フロント

多くの住人と店舗が並ぶ九龍城のメインストリート。その一方でヤバい路地も点在しているので、ひとりで歩く時は気をつけよう。

ホテルやゲーセンなどが存在。賑やかな街並み



プロマイド屋や録画屋など芸能関係が多め



リョウシンロ 巨大な二つの劇場がランドマーク 龍津路

芸能の街とも言える繁華街だが、二つの劇場が胡同と化してしまっており常人は近寄らないディープとなっている。

淀んだ空気もまた心地いい

街並み

今見ても全く見劣りしない、緻密なCGで構築された九龍城の風景。汚れ、淀み、積み重なり、歪んだ建造物の群れと、ギラギラと光を放つ毒々しいネオンという共通項を持ちながらも、それぞれの街で異なった印象を持っている点が面白い。ここではプレイヤーが探索する街をひとつずつ紹介しよう。きっと「行ってみたい」と思える街が見つかるはずだ。



生活感あふれるスタート地点。住人も穏やか？

スタート地点！ 龍城路

一番最初に訪れる街だ。低い天井。狭い通路。フリーキーな住人と、いかにも九龍城らしいベーシックな構造の初心者向けの街と言える。

路人の息遣いさえもメロディになる

サウンド



CD

クーロンズ・ゲート サウンドトラック

■CD1枚 ■SONY RECORDS
■1997年4月21日 ■2718円 ※絶盤

住人の生活音や建造物が発する音響を編み上げたようなBGMが特徴の『クーロンズ・ゲート』サウンド。音楽ジャンルの的にはアンビエントと言えなくもないが、中華テイスト満載のCMミュージックや硬質なパーカッションがひたすらリズムを刻み続ける楽曲には、もはやジャンル分類など無意味だ。作曲を手がけたのは葩島邦明。かつて彼自身の手でオリジナル音源を再構築したサウンドトラックが発売されていたが、現在は残念ながら廃盤。ゲーム本編同様、再リリースを期待したい。

圧倒的な迫力で押し寄せるオープニングムービー。そこで流れるテーマ曲もちろん完全収録。何度聴いても鳥肌が立つ!



名場面の数々で流れる楽曲を再構築した渾身の一枚。ただ全BGMが収録されているわけではない。オリジナルサントラも熱烈希望!

そして物語の舞台は 時空を超える!



時は1850年!
清朝 しんちよう

歴史的建築物・乾清宮に立ち入ることができる。



狂気と妄想の島
上海 シャンハイ

超現実的なビジュアルが押し寄せる1920年の上海。



川のせせらぎに
耳を澄ませて…… **西城路** せいじょうろ

街を貫く麗虹(ライフン)という川が特徴の街。水に関する施設が存在するほか、漢方薬の原料になる怪しげな商品を扱うお店が並ぶ。



細長い路地が縦横無尽に駆け巡る

妖精さんのダンスは必見! **大井路** おおいろ

大井路と小姐路(シウジェロード)の二つに分かれている。医者が集う街だが、不衛生極まりない環境なので何かと不安だ。

「睨み顔」+「腕組み用両腕パーツ」
足元の「スリッパ」は着脱式



Hobby **figma** 牧瀬紅莉栖
白衣ver.

■ 塗装済み可動フィギュア / 全高約140mm
■ グッドスマイルカンパニー
■ 2013年11月 発売予定 ■ 3800円(税込)
©2009-2013 MAGES./5pb. /Nitroplus



「照れ顔」

本誌25ページでも特集した『STEINS;GATE』シリーズより牧瀬紅莉栖が登場。3種類の表情パーツや、専用アクションの腕パーツ、そして可動支柱付き台座によって、手軽にポージングが楽しめる。 Text=編集部

「目閉じ笑顔」+「交換用ポケット突っ込み込みパーツ」
また未来ガジェット12号機「ダーリンのばかあ」も付属



こちらは8分の1スケールフィギュア。右手には「ドクペ」、左手首には未来ガジェット12号機「ダーリンのばかあ」を装着。風に吹かれたような躍動感のある動きと、頬を赤らめた照れ顔がまぶしい！ Text=編集部

Hobby **figma** 牧瀬紅莉栖 白衣ver.

■ 塗装済みフィギュア / 全高約210mm
■ グッドスマイルカンパニー
■ 2013年7月 ■ 7500円(税込)
※ワンダーフェスティバル 2013[夏] 販売商品
©2009-2013 MAGES./5pb. /Nitroplus



登場作品 **STEINS;GATE**シリーズ



Hobby 超高校級のフィギュア01 えのしましづこ 江ノ島盾子

- 塗装済みフィギュア／全高約270mm
 - アルジャーノンプロダクト
 - 2013年12月 発売予定 ■ 12600円(税込)
- ©Spike Chunsoft Co., Ltd. All Rights Reserved.

同じく『スーパーダンガンロンパ2』から、エロかわ系カリスマモデルの江ノ島盾子が登場。メリハリの効いたボディラインと、胸元から垣間見える谷間がたまらない、スリム&グラマラスなボディラインはまさに「超高校級」！ 専用台座に加えて、足元にはモノクマも一緒に決めポーズ、存在感バリバリのフィギュアだ。

Text=編集部

登場作品

ダンガンロンパ
希望の学園と絶望の高校生
スーパーダンガンロンパ2
さよなら絶望学園



『ダンガンロンパ』シリーズの看板キャラ、モノクマが登場。「通常顔」「爆笑顔」の表情パーツほか、差し替え用に「お座りパーツ」「お仕置きボタン」「ハンマー」が付属。

Text=編集部

Hobby ねんどろいど モノクマ

- 塗装済み可動フィギュア／全高約100mm
 - グッドスマイルカンパニー
 - 2013年7月 ■ 3000円(税込)
- ©Spike Chunsoft Co., Ltd. All Rights Reserved.



モノクマとモノミ、2体そろえれば
原作さながらのどつき漫才も再現できる！

Hobby ねんどろいど モノミ

- 塗装済みフィギュア／全高約100mm
 - グッドスマイルカンパニー
 - 2013年8月 発売予定 ■ 3000円(税込)
- ©Spike Chunsoft Co., Ltd. All Rights Reserved.

『スーパーダンガンロンパ2』より、モノクマの妹ことモノミも登場。「通常顔」「泣き顔」の表情パーツほか、「棒切れ」パーツで島内パトロールの様子も再現できる。

Text=編集部



※音符パーツは「ねんどろいどもあ アフターパーツ01」のものになります。



1993年〜2012年までの
ゲーム雑誌連載や取説まんがが
会社の垣根を越えて大集合!
書評・ジストリアス(フリーライター)

まんが家・竹本泉が約20年間に
かけて、ゲーム雑誌での連載や、
果てはゲームの説明書に使われた
もので、主にゲーム関連で掲載
された作品を中心に収録したもの。
「全ページ初収録」だけでも貴重だ
が、その再録方法はもつとすごい。
書き下ろしページでの作者コメ
ントによると、今回掲載された作
品の中には原画の残っていないもの
もあり、それらの大多数は当時掲
載された誌面を原寸大にコピー、



■A5判(大判コミック)
■竹書房
■1365円(税込)

Book いろいろとか ゲームとか

著：竹本泉

それをトレスした原稿に同じよう
に色を塗って仕上げています。「気力
がなくて今回見送りした原稿もあ
る」と、和やかな笑顔で語ってい
るが、この行程には各出版社への
連絡やメーカーの許諾、それらを
もう一度書き起こす……と、想像
以上の作業量である。
またかわいい絵柄と裏腹に、作
品に対してストレートにものを言
う堂々とした姿勢も必見。全掲載
作品に追記された作者コメントの
中でも、「当時メーカーからNGの
お達しがあり修正した」といった
旨の発言のうへ、修正前の原稿も
載せる男気にびっくり。全編ムチ
ヤしまくりの痛快な一冊だ。

閉じ込められた洋館で
ブルーベリーのような色の
巨人がひたすら追ってくる

書評・ジストリアス(フリーライター)

『RPGツクール』で制作された
フリーソフト『青鬼』は、洋館に
閉じ込められた複数の学生が、全
身真っ青な人型生物「青鬼」から
逃げ回り、脱出を目指すアドベン
チャー作品。青鬼の不気味な怖さ
が特に評判となり、動画投稿サイ
トにプレイ動画が上げられると、
人気はさらに加速。そして公式ノ
ベライズ化したのが本書である。
ゲームを知る身としては、あの
不条理なシナリオや恐怖を、下手
に文章にすると興ざめしてしまう
のではないかという不安もあった
が、簡潔に感想をまとめれば、「原
作を知らない人でも楽しめるうえ、
知っている人ならなお楽しめる」
という、理想的な内容に思えた。
ゲーム自体、作者の手により幾
度もバージョンアップが公開され、
設定や演出、結末までもが変更さ



■四六判(ソフトカバー)
■PHP研究所
■1000円(税込)

原作：roudos 著：黒田研二
挿絵：鈴羅木かりん

Book 青鬼

れてきたが、本書もそんな『青
鬼』のひとつのように受け取れる。
たとえばゲームでは主人公だった
「ひろし」は本書では脇役に、代
わりに新主人公である「シユン」
の視点で惨劇が語られる。同じく
脇役の「卓郎」はいじめっ子とい
う、ゲームでは旧バージョンの設
定が使われており、原作の引用と
新キャラの織りなす物語が、新た
な『青鬼』の世界を構築していく。
ゲームのシナリオをコンパクト
にまとめた意欲作だが、「もつと読
みたい」というのが本音。複数の
バージョンとシナリオがある『青
鬼』。本書だけにとどまらず、今後
のメディア展開にも期待したい。



今秋開催
決定!!

【開催日時】
9月27日(金)～29日(日)、
10月4日(金)～6日(日)、
10月11日(金)～14日(月・祝日)、
10月19日(土)、20日(日)
金:OPEN 18:30/START 19:30
土日祝日:OPEN 18:00/START 19:00

【会場】
大阪府 ひらかたパーク

【チケット料金】
前売2800円/当日3300円
イープラス/チケットぴあ/
ローソンチケット/CNプレイガイド
にて発売中
※前売り券が完売した場合は、当日券はありません。

【公式サイト】
<http://realgame.jp/hirapa/>

大阪リアル脱出ゲームシリーズ 「夜の遊園地からの脱出 at ひらかたパーク」

Text=編集部



三人寄れば文殊の知恵?
チームプレイも
ドンと来い!

昨今アドベンチャーゲームの新ジャンルとして注目を浴びている「脱出ゲーム」。閉じ込められた空間で、ヒントを頼りに突破口を探る……それを現実世界で行うのが「リアル脱出ゲーム」だ。

リアル脱出ゲームの醍醐味は「自分の足で歩き、自分で考える」こと。コンピューターゲームではポインターで怪しい個所を探り、頭脳明晰な主人公が適切な行動を



過去のリアル脱出ゲームより。いくつかグループに分かれる光景も多々見られる。

取ったりヒントを与えてくれたりするが、現実では調べるのも考えるのも自分次第。歴代のイベントでは、参加者のうち制限時間内に脱出できた者が全体の10%を切ることも珍しくなく、その高い難易度がファンを増やし続けている。

そんなリアル脱出ゲームが、この秋、大阪に登場。どれだけ知恵と機転が生かされるか、あなたの「脱出力」を試してみよう!

Adventure Game Music & Novel Game Music ARCHIVE

げ き お ん
劇音!
- Adventure Sound -

アドベンチャーゲームの音楽は物語を盛り上げてくれる重要な要素のひとつ。好きなゲームの場面写真を見ると、同時にBGMが頭で鳴ってしまう人も多いんじゃないかな。そんな作品のサントラ盤、ぜひ手元に置いてみませんか?

Text=風のイオナ(FLOOR25)

SHUFFLE
REP

(※記事中の日付は一般発売日または先行発売日です)

怪獣が出る金曜日 オリジナルサウンドトラック

■配信 ■ノイズクロック ■2013年3月27日 ■1200円(税込)

ノイズクロック代表の坂本英城氏の新作、『怪獣が出る金曜日』のサントラが「iTunes Store」「mora」「Amazon mp3」「レコチョク」など主要音楽サイトで配信中だ。冒頭の「メインテーマ」が聴こえてきた瞬間から、優しさとノスタルジックな空気感に包まれ、一気に童心へとトリップしてしまう感覚を味わってしまった。また、ゲームから離れてあらためてサウンドトラック単体で楽曲を聴いた時に、ゲームの世界観とは関係のない、それぞれが持つ子供の頃の記憶を引き出してくれるパワーも秘めていることも気づく。特に「ご近所探検隊の活躍想像図でニヤニヤ」は、子供の頃の遊びで体験した数々のワクワク感を思い起こさせてくれる1曲だ。また、ラストに収録されているTEKARU演奏によるボーカル曲、「ボクは子供」のコミカルでふんわりしたテイストがアルバムの最後を気持ちよく締めしてくれる。この曲が気に入ったなら、2枚リリースされているTEKARUのアルバムにもぜひ触れてみてほしい。(風)

【収録内容】

・オリジナル音源

レイтон教授VS 逆転裁判 魔法音楽大全

■CD3枚
■カプコン セルピュータ
■2013年4月10日
■4200円(税込)

意外なコラボとして両作品のファンから注目を集めた『レイтон教授VS逆転裁判』のサントラがリリースされた。ゲーム内で両作品のキャラクターたちがタッグを組んでいるのはもちろんだが、楽曲もレベルファイブのコンポーザーの西浦智仁氏とカプコンのコンポーザーの北川保昌氏が自社作品のパートを担当しており、名曲の新アレンジと新曲でコラボを音楽面でも楽しませてくれる。両シリーズファンにとっては必携の1枚と言えるだろう。(風)

【収録内容】

・オリジナル音源

特殊報道部 オリジナル サウンドトラック

■CD2枚
■ウェーブマスター
■2013年2月27日
■3360円(税込)

いきなりインパクト抜群のオープニング曲「Ideal」のハードなロックナンバーにノックアウトされること請け合い、日本一ソフトの新作アドベンチャー『特殊報道部』のサントラが登場だ。BGMはゲームだけでなく、アニメのサントラや多数のアーティストへの楽曲提供などで幅広く活動している藤田淳平氏。超常現象やオカルトを題材に、スリリングな展開を見せる本作のBGMもそれらの雰囲気盛り上げてくれる多数の楽曲で構成されている。(風)

【収録内容】

・オリジナル音源

© & ©2013 LEVEL-5 Inc. ©2013 LEVEL-5 Inc. ©2013 Millennium Kitchen / ©2013 noisycroak Co., Ltd.
©2012 LEVEL-5 Inc. ©CAPCOM CO., LTD. 2012 ©2012 Nippon Ichi Software, Inc. / メ〜テレ

110



**タイムトラベラーズ
オリジナル
サウンドトラック**

- CD 3枚組
- ノイズクロック
- 2012年8月8日
- 3500円(税込)

オーケストラに始まり、アコースティック、ポップス、ジャズなど、多彩なジャンルが楽しめるバラエティな1枚。特にゲーム中で効果的に流れるボーカル曲はどれも印象的。中でも「Dr Schrödinger, tell me please?」はTEKARUのアルバムで坂本英城氏自身がボーカルを担当しているアレンジ版が収録されているので、聴き比べてみると面白い。(風)

【収録内容】

- ・オリジナル音源



**真かまいたちの夜
11人目の訪問者(サスペクト)
オリジナル
サウンドトラック**

- CD 2枚 ※配信盤あり
- ノイズクロック
- 2011年12月28日
- 2100円(税込)

冒頭から一作目のタイトル曲のメロディを効果的に取り入れた「真かまいたちの夜 Nightmare」にシリーズファンはニヤリとさせられるだろう。不安と恐怖をあおる曲が多いので、真っ暗な部屋でひとり孤独に浸りながら楽しんでほしい。2013年には配信版もリリースされている。(風)

【収録内容】

- ・オリジナル音源
- ・『かまいたちの夜』スーパーファミコン版音源4曲収録



**救急救命カドゥケウス2
サウンドトラック**

- CD 1枚
- スーパーレコード
- 2011年10月30日
- 2100円(税込)

並木学氏と上倉紀行氏が手がけたシリーズ2作目のサントラ。手術アドベンチャーという特異なジャンルの本作だが、BGMは全編スタイリッシュな仕上がり。手術中の緊迫感と焦燥感を見事楽曲で表現している点も秀逸。普段はシューティング作品にかかわることが多い両氏だが、それらとはまた違う魅力を発揮している本作の音を感じてほしい。(風)

【収録内容】

- ・オリジナル音源



**極限脱出ADV
善人シボウデス
サウンドトラック**

- CD 2枚
- スーパーレコード
- 2012年4月19日
- 2625円(税込)

『極限脱出 9時間9人9の扉』の続編となる『極限脱出ADV 善人シボウデス』のサントラ。プレイヤーの感情を揺さぶる印象的な音とメロディ、そして予測不能の展開で攻めてくる楽曲群は一度ハマると抜け出せない魅力を秘めている。前作も含めた2作は80年代からゲーム音楽シーンで活躍する細江慎治氏の新境地とも言える。(風)

【収録内容】

- ・オリジナル音源



**水月 弐
オリジナル
サウンドトラック**

- CD 1枚
- ティームエンタテインメント
- 2012年6月27日
- 2940円(税込)

PCゲームでリリースされた『水月』の続編で、家庭用版が先行リリースされた『水月 弐』のサントラ。4-EVERで活動するオカザキシユン氏によるBGMの他に、多数のボーカル曲も多数収録されており、霜月はるか、ULTRA-PRISM、mao、Rita、山本美禰子、石橋優子、Yoccoといったアーティストの楽曲が楽しめる。シリーズファンはぜひ押さえない1枚。(風)

【収録内容】

- ・オリジナル音源



**ROBOTICS;NOTES
オリジナル
サウンドトラック
+WEBラジオ特別編**

- CD3枚 DVD1枚
- 5pb.
- 2012年8月22日
- 3570円(税込)

5pb.とNitro+のコラボによる科学未来アドベンチャー第三弾『ROBOTICS;NOTES』のサントラ。シリーズで楽曲を担当している阿保剛氏が今作も引き続き楽曲を手掛けている。Webラジオの特別編やDVDで映像も楽しめるバラエティに富んだ1枚。(風)

【収録内容】

- ・オリジナル音源
- ・ロボティクス・ノーツRADIO〜リアルロボ部 少年少女たちの夢〜 特別編収録

『ダ・カーポ』シリーズの歴史をたどる
チップチューンアレンジアルバム登場
ジャケットはモタ先生描き下ろし!

D.C.S.F. -COMPUTER WORLD-

■ CD 1枚 ■ Circus Sound Project
■ 2013年4月24日 ■ 2400円(税込)

「もし『ダ・カーポ』シリーズが20年早く始まっていたら?」という仮定のもと、ピープ音~PSG~FM音源と進む発展史を、アルバムを通して追いかける。しかもアレンジは80年代から活躍するプロたちが中心なので、説得力は抜群! ちまたにあふれるイマドキおしゃれな8ビット・アレンジとは全く異なる、筋金入りなレトロゲーム音楽フリークのための逸品。 Text=hally(VORC)

【収録内容】

01.1983年「D.C. ~ダ・カーポ」オープニングテーマ
ダ・カーポ~第二ボタンの誓い~ (PC8801mkII Ver.)
作曲: tororo 編曲: アメディオ

02.1983年「D.C. ~ダ・カーポ」オープニングテーマ
ダ・カーポ~第二ボタンの誓い~ (MSX Ver.)
作曲: tororo 編曲: 梶原正裕

03.1983年「D.C. ~ダ・カーポ」エンディングテーマ
Dream ~The ally of~ (MSX Ver.)
作曲: 長田直之 編曲: アメディオ

04.1984年「D.C.P.S. ~ダ・カーポ~ プラスシチュエーション」
オープニングテーマ
ダ・カーポ~第二ボタンの誓い~ (Famicom Ver.)
作曲: tororo 編曲: Kplecraft

05.1985年「D.C. White Season ~ダ・カーポ ホワイトシーズン~」
オープニングテーマ
White Season (PC8801mkII SR Ver.)
作曲: Manabu Tsuchiya 編曲: 梶原正裕

06.1985年「D.C.P.C. ~ダ・カーポ~ プラスコミュニケーション」
挿入歌
BELIEVE (PC8801mkII SR Ver.)
作曲: 齋藤真也 編曲: 佐野広明

07.1985年「D.C. Summer Vacation ~ダ・カーポ サマーバ
ケーション~」オープニングテーマ
Special Day ~太陽の神様~ (PC8801mkII SR Ver.)
作曲: yozuca* 編曲: 中島享生

08.1986年「D.C. Four Seasons ~ダ・カーポ~ フォーシーズ
ンズ」オープニングテーマ
Hello Future (Famicom Ver.)
作曲: rino 編曲: Chibi-Tech

09.1987年「D.C. II ~ダ・カーポII~」グランドオープニングテ
ーマ
ダ・カーポII ~あさきゆめみし君と~ (PC9801-26k 音源 Ver.)
作曲: tororo 編曲: 梶原正裕

10.1987年「D.C. II ~ダ・カーポII~」グランドエンディングテ
ーマ
Spring Has Come (PC9801-26K 音源 Ver.)
作曲: rino 編曲: アメディオ

11.1988年「D.C. II Spring Celebration ~ダ・カーポII~ スプ
リング セレブレイション」グランドオープニングテーマ
Happy my life ~Thank you for everything!!~ (X68000 Ver.)
作曲: tororo 編曲: 与猶啓至

12.1988年「D.C. II Spring Celebration ~ダ・カーポII~ スプ
リング セレブレイション」グランドエンディングテーマ
桜の羽根 ~Endless memory~ (X68000 Ver.)
作曲: rino 編曲: 与猶啓至

13.1989年「D.C. II P.S. ~ダ・カーポII~ プラスシチュエーシ
ョン」グランドオープニングテーマ
ダ・カーポII ~あさきゆめみし君と~ (PCエンジン Ver.)
作曲: tororo 編曲: hally

14.1991年「D.C. II To You ~ダ・カーポII~ トゥーユー」オー
プニングテーマ
レンブラントの光 (PC9801-73 音源 Ver.)
作曲: yozuca* 編曲: 高見龍

15.1991年「D.C. II Fall in Love ~ダ・カーポII~ フォーリンラ
ブ」グランドオープニングテーマ
Graduation from yesterday (PC9801-73 音源 Ver.)
作曲: tororo 編曲: 佐野広明

16.1991年「D.C. II Fall in Love ~ダ・カーポII~ フォーリンラ
ブ」グランドエンディングテーマ
桜風 (PC9801-73 音源 Ver.)
作曲: rino 編曲: 岩垂徳行

17.1994年「D.C. III ~ダ・カーポIII~」グランドオープニングテ
ーマ
ダ・カーポIII ~キミにささげる あいのマホウ~ (PC9801-73 音
源 Ver.)
作曲: tororo 編曲: 佐野広明



SUDA 51'S SDATCHER

INSPIRED by "SNATCHER"

スナッチャー
須田剛一×SNATCHER
スダッチャー
=SDATCHER!

Text=ジストリアス(フリーライター)

小島秀夫氏のWEBラジオ番組「ヒデラジ」(※)。その300回配信記念で放送されたのが、SFアドベンチャー作品『スナッチャー』に基づく須田剛一氏の脚本によってラジオドラマ化した「SUDA51'S SDATCHER」だ。現在も無料配信中の本作の、保存版とも言える2枚組CDが発売中。

1枚目はネット配信版のドラマパートを高音質リマスターしたドラマディスクで、2枚目は劇中で使われた楽曲を収録したサウンドトラックディスク。どこか退廃的なテクノサウンドはまさに『スナッチャー』らしい。

ドラマでは意外なキャラクターの活躍に注目。原作では早々に舞台から退場してしまったギブスンとジョンの戦いをぜひ見届けよう。

※小島秀夫公式ブログ「HIDEOBLOG」で配信中
<http://www.kjp.konami.jp/hideoblog/>



SUDA 51'S SDATCHER INSPIRED by "SNATCHER"

- CD2枚
- コナミデジタルエンタテインメント
- 2011年12月14日
- 3500円(税込)

©Konami Digital Entertainment

【収録内容】

- ・ DRAMA DISC (ACT1～ACT7 全話収録)
- ・ SOUND TRACK DISC (全25曲)



ジャン・ジャック・ギブスン
(CV. 大塚明夫)

アリス・ギブスン
(CV. 井上喜久子)

リトル・ジョン
(CV. 小島秀夫)



見る! 調べる!
パソコンのAVGを伝えるページ

パソコン ADVENTURE Magazine



Illustration=
波多野ユウスケ

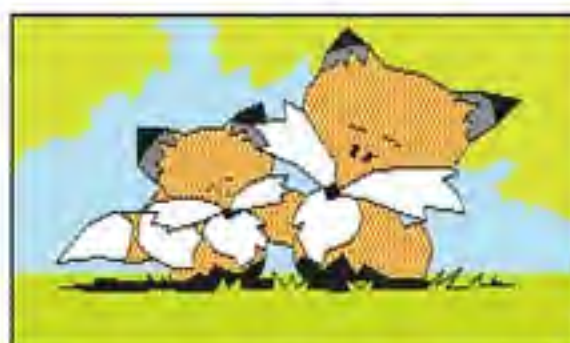
Text=長門克弥(フリーライター)
※資料協力=ゲーム保存協会

第1回 | はーりいふおっくす

PC88

- PC-8801
- マイクロキャビン
- 1984年12月
- 7800円

往年のゲーマーならきっとノスタル
ジーをかき立てられる名作『はーり
いふおっくす』。思い出してほしい。
実写と程遠い紙芝居でも、もはや
見かけないカナテキストでも、愛と
郷愁あふれる世界に入ってゆける。
アドベンチャー
AVGはこんなに楽しい。



マイクロキャビン、ロムスノモリトイコトコロニ、タイペンナカノイイ、オヤコキ、ツネ



(C) 1985 MICRO CABIN
ARROW SOFT

知名度バツグンの有名作

急げはーりい母ギツネ!
病気の子ギツネのもとへ

有名なゲームと誰もが遊んだこ
とのあるゲームは別ものだが、こ
の『はーりいふおっくす』は前者
に属する。後者というと、いわゆ
る『スーパーマリオ』や『ドラク
エ』『FF』といったあたりが挙げ
られると思うが、本作はおそらく、誰
もが遊んだことのあるゲームでは
あるまい。しかしその知名度はこ
とのほか高い。レトロゲームが好
きな人でこの名を知らない人はい
ない、と言うと言いつぎだが、ま
ずそれに近いのではないか。
本作はさまざまな機種でPCで
発売された人気作だが、初登場は
84年12月で、PC-8001とPC-8801
で発売された。近いところで『ポ
ートピア連続殺人事件』(エニッ
クス)が83年、『サラダの国のトマ
ト姫』(ハドソン)と『オホーツク
に消ゆ』(アスキー)がそれぞれ84
年に発売されている。当時はRP
Gの台頭期で、『ザナドゥ』などの

大ヒット作はあったものの『ドラ
クエ』以後のようにRPGがゲー
ム市場を席巻するには至っておら
ず、AVGはまだまだ元気があつ
た。というよりおそらく一二を争
う人気ジャンルだった。しかし85
年のPC雑誌では売上チャート上
位が『テグザー』『ハイドライド』
『ザ・キャッスル』などで占めら
れ、トップ20にAVGがほとんど
入ってなかったりするから、この
時期はAVGが輝いていた時代の、
早すぎる終末期だったのかもしれ
ない。

ともあれ本作はマイクロキャビ
ンが時代の追い風に乘って放った
一作であり、数多くの移植と続編
までも世に残し、しかも元は同社
主催のアドベンチャー・ゲーム・
コンテストのストーリー部門受賞
作、つまりは『ドアドア』や『ボ
スカウウォーズ』のような一般公
募作品であった。不治の難病『ロ
ムス病』にかかった子ギツネを伝
説のあぶらあげで治すため、母ギ
ツネの冒険が始まるのである。

©MICRO CABIN CORP ©2013 ProjectEGG ©2013 D4Enterprise Co.,Ltd

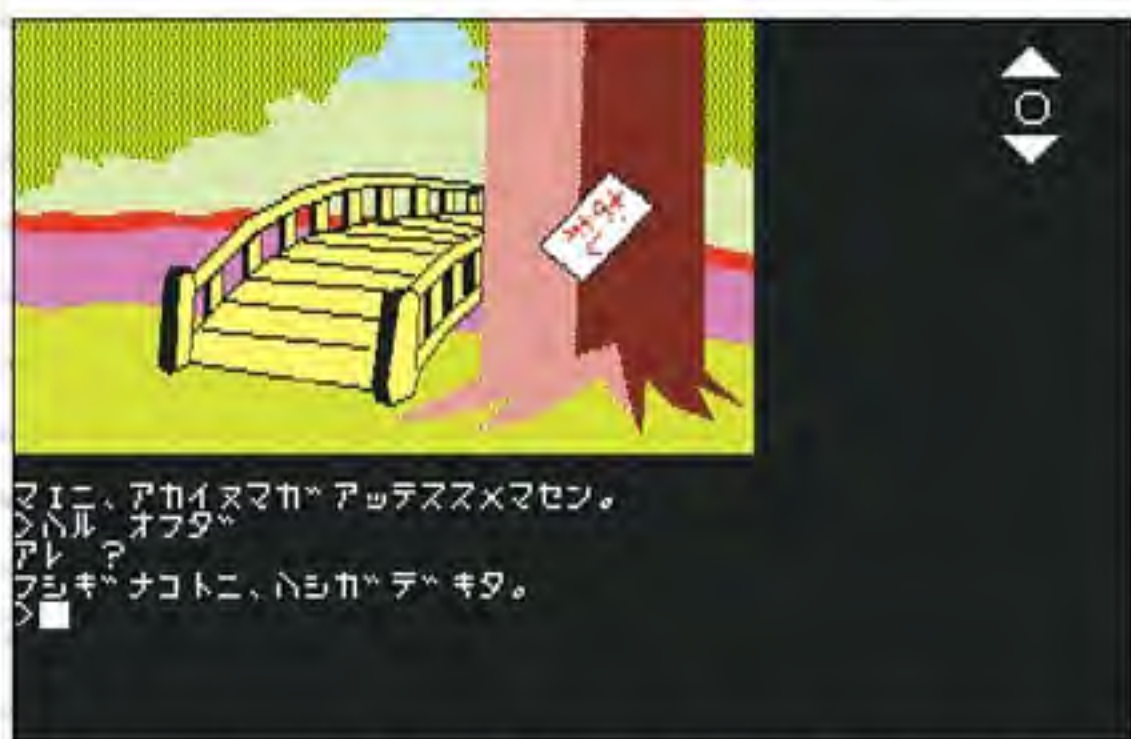
移植・復刻

Windows プロジェクトEGG『はーりいふおっくす』配信中・420円(税込)

あざとさのないピュアな時代の あざとくないピュアな作品

本作は当時のAVGの多くがそうであったように、コマンド直接入力方式である。行動を「ハナリス」のように、キーボードから直接打ち込む。場面の移動はカーソルキーで行い、たとえば左の写真なら前と後ろに動くことができる（画面右上に表示あり）。

操作が簡単な分、謎解きはシビア。行動を間違えると即ゲームオーバー——病気の子ギツネを残して母ギツネが死亡——である。しか



入力は動詞＋名詞で行うが順不同でスペースも不要。「ハルオフダ」「オフダハル」でもOK

し一度解答を覚えてしまうと簡単になる。ポリュームはあまりなく、意外にさらりと物語は終わってしまふ。物足りないと思う人も多いだろう。

本作のプロジェクトEGGでの配信価格は420円。かつてのテープ版の10分の1、フロッピー版の約20分の1である。今となつては妥当な価格と思う人も多いだろうが、ならば当時は高かったのか。もちろん、そんなことはない。命を懸けての（実際よく死ぬ）母ギツネの奮闘、かわいいグラフィック、心温まるストーリー。ネッ



個人的に入れたかった写真、お花に食べられる母ギツネ。「キヤーー」の叫びが色っぽい？

トもなかった時代、これ1本で優に1カ月やそこらは楽しめた。当時マイクロキャビンに小さな子どもからの手紙がたくさん来たという話もあり、それが87年の『セイレーン』開発につながったともいう。その魅力は人々の心に、間違

いなく何かを残した。マイクロキャビンはAVGの雄である。82年の『ミステリーハウス』は国産AVGの元祖とされる。

その後『不思議の国のアリス』やこの『はーりいふおつくす』を経て、次第に『きまぐれオレンジロード』や『めぞん一刻』などの版



キツネらしく化けて突破するなどギミックたくさん。ちなみに画面スクロールもあって驚く

権もののAVGにシフトしていくが、ともかくも同社沿革を見ると驚くような売上高をたたき出し、ゲーム開発をやめてしまった現在も会社は生き残っている。その礎に、本作はなつた。

テーマは動物。美少女などない（続編にいるが）。ポリュームも衝撃もないが、そこには愛がある。今、こんなゲームがあるだろうか。

最後にあるエピソードを紹介したい。本作にクマが2匹出てくるが、対応を誤ると母ギツネは殺される。その2匹めのクマから逃れる方法がある。なぜここにいるかの説明に、こう入力するのだ。

「コギツネ ビヨウキ」

これでクマは見逃してくれる。「ソナナリユウガアッタノカ。ハヤクイッテヤリナ——」。

こういうゲームがかつて存在し、ヒットした歴史をもつことを、ただの遊び手ながら誇らしく思う。だから僕はこのゲームを紹介したかったのだ。

3



え、あなたか
ときめ木



へのへの工場



かかしヶ原

BEST 10



何で家に帰らないの？

土管の中

出発！アドベチク天国 Adventic

ゲーム密着系都市型エンターテインメント

ゲームの中の街に出発して徹底的に紹介する
情報バラエティ番組です Text=卯月 鮎(フリーライター)

司会 おまつとさん。ゲームの街の観光ガイド、「出発！アドベチク天国」です。

女子アナ つるるるかめ波！……今日は鶴亀町の紹介です。

街に詳しい人 鶴亀町は、いまだに昭和の香りを残す町ですよ。ただ、ここは住民がみんなヘンでしよ。地元の中学生も、だいたい地中に引きこもってますし。ほんと変わってますよね。

司会 それでは、3位です！

【第3位】鶴亀町から電車で一駅、大きな鳥居が目印のお寺です。第3位「煩惱寺」。朝夕5時に欠かさず鐘を突いて町に時間を知らせるのは、住職のひとり娘スズさん。がんばり屋の剣道娘が、この寺を支えています。煩惱寺に来たら、まずはお賽銭を入れましょう。500ゼニーほど入れれば住職も快く話をしてくれるはず。時間があれば武田家や織田家のお墓を回って、とある順番で線香を供えるのもオススメです。



町に時を告げます

煩惱寺

【第2位】駅で待っていると、二両編成の黄色い電車がガタガタと入ってきます。第2位「鶴亀電鉄」。鶴亀町、煩惱寺、かかしヶ原などを単線でつなぐ、便利な住民の足です。鶴亀電鉄は、ただいま百周年のキャンペーン中！全区間に乗車して車掌とチュウをすれば、なんと無期限定期を発行してもらえると。ただし、値段は9800ゼニー。しっかりお金は取りますね。では、レトロな電車に乗って、はいチーズ！



ダイヤは完璧です

鶴亀電鉄

今回は この街に出発!



チュウリップ

■プレイステーション2
■マーベラスAQL
■2002年10月3日
©2002 PUNCHLINE
©2002 Marvelous AQL Inc.

PS2

ラブデリック系の流れをくむスタジオ・パンチラインが制作したヘンテコ冒険活劇。チュウをして心の大きな大人になることを目指す。ダバダバなBGMも最高な観察系AVGの傑作。

1

2

鶴亀町



飛び降り危険



ンダスラ公園



主人公の家

第1位 鶴亀町一丁目には、歴史を感じさせるお店が軒を連ねます。第1位「鶴亀町駅前」。それで



夜はかなり危険です

鶴亀町駅前



は、駅前を歩いてみましょう。
まずは、駅から出て右手側、交番の先にある駄菓子屋「うもれや」で腹ごなし。ここには神隠し事件に関係ある「コビットガム」も売られています。その後は、銭湯「亀乃湯」でのんびり。といっても番台のレオさんはマナーにうるさい紳士。入り方を間違うと……。夜も更けたら、噴水前で始まる無職の歌手バタヤンさんの弾き語りを堪能。「11メガバイトの」くわぶ」。一度聴いたらヤミツキです。締めくくりは、今は閉館した「鶴亀シネマ」の前を通って居酒屋「ゆり」へ。女将のゆりさんが焼く「まずい」と噂の焼き鳥で軽く一杯。もちろん子どもはダメですよ！夜の鶴亀町は、ポリスさんのパトロールも名物。常に目を光らせ、不審者を射殺します。こうして鶴亀町の安全は守られているのです。以上、レトロでシュールな鶴亀町、ベスト10でした。
女子アナ 次回もゲームの街に出発進行!



燃える想いを語り始める衝動的コナー

美少女ゲーム講座

かつての正義の味方が、今は即席野球チームに!? 仲よし集団「リトルバスターズ」が紡ぐ、Key 渾身の友情ストーリーがここに!

Text=勝田 周(フリーライター)

リトルバスターズ! Converted Edition

PS3

- プレイステーション 3
- プロトタイプ
- 2013年3月20日
- 6510円(税込)
- CERO B(12才以上対象)

PSP

- プレイステーション・ポータブル
- プロトタイプ
- 2010年11月25日
- 6090円(税込)
- CERO B(12才以上対象)

VITA

- プレイステーション ヴィータ
- プロトタイプ
- 2012年3月22日
- 6090円(税込)
- CERO B(12才以上対象)

PS2

- プレイステーション 2
- プロトタイプ
- 2009年12月24日
- 6720円(税込)
- CERO B(12才以上対象)

©2013 Key/VisualArts/PROTOTYPE ※写真はすべてプレイステーション 3版です。

恋愛もいいけど友情が一番! 少年たちの熱い友情が魅力!

ビジュアルアーツのKeyといえば、美少女ゲームの中で「泣きゲー」と呼ばれるジャンルを世に知らしめた一大ブランドだ。2007年にWindows版が発売された本作もまた、確かに泣きゲーの名に恥じない名作だった。だがしかし、男同士の友情に泣かされるとは誰が思うだろうか!

幼くして両親と死別し、絶望の日々を過ごしていた直枝理樹。そんな彼を立ち直らせてくれたのは、ひとつ年上の少年・棗恭介だった。リーダーの恭介、その妹で人見知りの鈴、腕っぷしは強いがおバかな井ノ原真人、クールで落ち着きのある宮沢謙吾。正義の集団「リトルバスターズ」を名乗る彼らに引っぱりまわされるうち、理樹の顔に再び笑顔が戻っていくのだった。物語はその10年後から始まる。年長の恭介は学校卒業を翌年に控え、就職活動に忙しい日々を送っ

ていた。それを寂しく思った理樹は、昔のようにまたみんなで何かをしないかと提案するが、恭介のひと声で彼らはなぜか野球チームを結成することに……!?

選んだ選択肢によって物語が分岐し、主人公とヒロインの物語が展開する……とだけ言えば一見オソドックスな美少女ゲームに感じられるが、エンディングをひとつ見て2周目以降のプレイに入ると、本作ならではの魅力や演出が目につくようになってくる。



突然野球チームを作ろうと言い出す恭介。そのチーム名は、かつて彼らが名乗っていた正義の集団の名だった



ヒロイン同士の絆や、理樹との恋模様ももちろん見どころ

たとえば、本作はメニュー画面を開くとRPGさながらに各キャラのステータスを確認することができるのだが、なぜか周回を重ねることに、理樹と鈴の初期ステータスが底上げされていく。その理由は明確に描かれることこそないが、きちんと物語を追っていかばたやすく答えに行きつくことができるだろう。いわゆる「ループ（もしくはそれに近い現象）もの」は

今では珍しいものではないが、本作は「主人公の初期ステータスが上がっている」という気づかせ方をさせてくれるのがユニーク。「強くてニューゲーム」か！と思わず画面にツツコミを入れたくなってしまう。また、このステータスは、物語の随所に挿入されているミニゲームの成否に影響するので、「このステータスならこいつに勝てるかな？」と、周回プレイもつい



初の野球の試合を終えて仲間たちと記念撮影。10人に増えたりトルバスターズの絆が詰まった、本作を象徴するシーンだ



エンディングを見ることにじわじわ上がる理樹の初期ステータス。最終的には、力自慢の真人や謙吾にも負けない強さに!?

ついじっくり遊んでしまう。

それだけにとどまらず、幼なじみである鈴の人見知りがなぜか少しずつ改善されていたり、恭介がそれまでになかった遊びを提案しはじめたりと、いくつもの新たな発見や楽しみが用意されている。

中には、一度見てしまうと再度見るのが困難なイベントもあったりするのだが、それもまた青春の1ページ。「青春を駆け抜けろ」という本作のキャッチコピーどおり、過ぎたことはあまり気にせず気楽に楽しんでほしい。自分が覚えてさえいれば、思い出しはいつまでだって色あせないんですよ（いいこと言っただけ）！

そんなこんなでヒロインたちとのエンディングを見て特定の条件を満たすと、物語はいよいよ本編とも第2部とも言える「Post-Game」へと入っていく。

Keyの看板シナリオライター・麻枝准氏は、ドラマ「木更津キャッツアイ」を見て「次の作品はこういう少年たちの友情モノに

しよう」と思い付き、それが本作の企画へとつながっていったのだという。生まれるべくして生まれた友情モノなのだ。筆者は他誌で本作のTVアニメ版の記事を担当しており、これまでに、ゲーム版に引き続き声を担当するキャスト陣や、アニメの制作スタッフなどさまざまな方たちに話を伺ってきた。そうした場で雑談がてら好きなキャラクターを聞くと、たいていは男性キャラの名前が返ってくる。筆者もご多分に漏れず「好きなヒロインは誰？」と聞かれたら「美魚と佳奈多」と答えるけれど「好きなキャラは誰？」と聞かれたら間違いない真人と答える。本作をプレイし終えた時、あなたは好きなキャラを聞かれて女の子の名を挙げられるだろうか？ 誤解を招かぬよう力説しておきたいが、ヒロインたちももちろん魅力的だ。だけど、それ以上に友情がまぶしい……！ 本作は、そんな一風変わった美少女ゲームなのだ。リトルバスターズ、最高ー！



本稿の作成に当たって編集長直々に「お色気シーンの露出はほどほどに」という旨のお達しがあったのだが、そもそも俺のラマンの肢体を衆目のもとにさらして何が楽しいというのかッ！ 俺は本気なんだよ!!

恥ずかしい話ですが筆者はこの人に触発されサンクリ(※)で上京後初の同人誌を作ってしまう、その本の内容は由宇がカリスマレスラーとなりタコソコ問答を繰り広げるという大仁田劇場のオマージュ作品(二部売れた)だったというお話は、もしかすると本文より面白い気がします



由宇といえば冬服原理主義者のため、そのように統一しております。ビバ冬服!! あと彼女の「パクリやなくてオマージュや!」という名言は今でも各所にて使わせていただいております(恥)



ゲームサイドよ
これが「猪名川由宇」だ

ゲームサイド誌上にて
猪名川由宇という快拳

まずはアドベンチャーゲームサイド、創刊おめでとうございます。というわけでライター陣には当然ながら創刊に先駆けて

「どんなタイトルで執筆したいですか?」と編集長直々に連絡が来ます。そこでボク

「猪名川由宇を褒め称えるコラムとかどうですか?」

と。正直自分で、

ゲームキャラクターの魅力を語り明かすコーナー

キャラクター名鑑

THE PERSON DIRECTORY OF THE CHARACTERS IN ADVENTURE GAMES

Text= 多摩川かせんじき(武蔵野プロ)

いながわ ゆう
猪名川由宇『こみっくパーティー』

主な登場作品
『こみっくパーティー』
『こみっくパーティー DCE』
『こみっくパーティー ポータブル』
『AQUAPAZZA』

©2001,2003 AQUAPLUS
©2005 AQUAPLUS
©2011,2012 AQUAPLUS



「ないだろうな」と思いましたよ。この本のカラーからして……。どうですか、このコーナー、浮いてませんか。これってトリビアになりませんか? さて、この猪名川由宇。ご存知ない諸兄にご紹介いたしますと、かつて美少女ゲーム業界を席巻したいわゆる「葉鍵」ブームの一翼をなした「let」ブランドより1990年代後半から2000年代前半に生み出された人気キャラクターのひとりである。一部で熱烈なファンを獲得した彼女を無理なくほかのジャンルでたとえるならば、クラシックならア

ントニオ・サリエリ、洋画「フルメタル・ジャケット」におけるハートマン軍曹、プロレスなら山本小鉄やまもとこてつといったところ。（本文はあくまで筆者の主観に基づいております）。

賢明な読者の方に想像いただいたとおり、サリエリはベートーベンやリスト、ハートマン軍曹はベトナム志願兵、山本小鉄は前田日明まえだあきなどの「師匠」として知られる大人物である。

猪名川由宇が 至高のヒロインである理由

猪名川由宇は、主人公が同人作家となつてさまざまなヒロインと出会う、『こみつくパーティー』の登場人物である。ほかのヒロインたちと違い、どのルートをとっても一定のシナリオが用意されているこの由宇は、まさしく本編における教師役。鬼軍曹として同人誌のイロハを主人公にたたき込む。特に「同人愛」の心構えを問う由宇の姿は、さしずめボディスラムで新人レスラーをしごきあげる小鉄さんそのもの。中途半端な魂では「ダメだ」という声が聞こえてきそう。とにかくこの猪名川由宇の同人誌にかけける情熱は、並々ならぬものであり、才能豊かな主人公を導こうとあの手この手でおせっかいをかける、「背中をそつと押してくれる」女子なのである。

恥ずかしながら当時リアル「俺はまだ本気出してないだけ」キャラのガチセカイ系中二病オタだった自分にとって、この人はまさにピンゴだったんス……。時に商業プロフェッショナルリズムを敬遠しがちな中二病患者にとつて、しかも商業ゲーム記事の執筆に悩んでいた自分にとって、由宇の唱えるアマチュアリズムも何かひどく純粋なものに聞こえてしまったという……（遠い目）。ただ好きだから遊んでいる、というスタンスは、今振り返っても何か憧憬の対象になる気がする。ゲームやつてもつい「コレ何かの仕事にならないかな」、スポーツも「健康のためにもなるし」と、ついただの遊びにも何か理屈を求めてしまふ自分を、反省してしまふ。自分がほんとうに楽しいコトって何だっけ。そう振り返らされたりする。

猪ノ坊旅館の長女として女将となることが半ば宿命づけられているこの由宇は、どうも主人公に己の夢を託そうとしているフシもあるのだが、あくまで最後は主人公の選択を支持する。「レールを敷く手伝いはするけど、運転するのはあくまで主人公」というスタンス。こういう女子にこそ、幸せになってほしいと願うもの。たとえ、本編にて「美少女キアラ」というカテゴリで描かれていないとし

ても！そこは眼鏡と関西弁属性で補完せよ！大事なのは顔より心なんです！と言ふとこのジャンルの意義を否定してしまいかねないのだが。でもよく見たらかわいい、とか眼鏡をはずしたらかわいい、とかそういうほうが萌えませんか。だめですか。

何だかわいくないを連呼したようになってしまったが、とはいえデザインはアクアプラスが誇る有名デザイナーであるみつみ美里氏。造形は何だかんだいってやっぱかわいい。「年上なのにおさげ髪」、ってデザイナーにとつたらメチャクチャ難しいお題のような気がするのだが、それをヒロインキャラクターにまで昇華させてるのって、何げにすごい。

猪名川由宇 格闘ゲームに降臨す

2011年にアーケード版が稼働し、その後コンシューマにも移植された格闘ゲーム、『アクアパッツァ AQUAPAZZA』では、キャラクター人気投票による追加キャラとしてその雄姿を拝むことができる。さまざまなレジェンドキャラを押しのけての人気投票第三位という数字は、現在でもその人気が衰えていない証し。これはAKBなら大島ポジション。まだまだこの世も捨てたもんじゃない、って感じがします。

アドベンチャー ゲーム名作選

面白いゲームを遊ぶことは素晴らしいことであり、それを人に薦めるのはその次に素晴らしいことである。などと言いつつ、本誌ライターが独断と私情で過去の名作を振り返るコーナー。

白闇に包まれた街 謎の手紙から始まる物語

もしも他界した大切な人から手紙が届いたらあなたはどうしますか。『サイレントヒル2』の物語は、手紙に記された地、サイレントヒルに、主人公ジェイムスが訪れるところから始まります。手紙の差出人は亡き妻。ジェイムスは真相を探るべくこの地へきました。戦慄のホラーアドベンチャーが、今幕を開けます。果たして旅の終

名作と名高い人気ホラーアドベンチャーシリーズの第2作目

Text=レンチ・ロッカク(フリーライター)



サイレントヒル2

PS2

- プレイステーション 2
- KONAMI
- 2001年9月27日
- 7329円(税込)

©Konami Digital Entertainment

プレイヤーの腕を選ばない 見事な難易度設定機能

どうやったら倒せるのかわからないモンスターを相手に活路を見いだす。暗号を頼りに金庫からアイテムを入手する。このように知恵を絞る要素はアドベンチャーゲームには不可欠です。もちろん本作にも数多くそれらは存在し、本編を大いに盛り上げてくれます。しかし時にはそれらがあまりにも

わりに彼を待ち受けるものとは。

難解で手を焼くことも。でも安心してください。本作では、ゲーム開始時に「アクションレベル」と「リドルレベル」を自由に選択することができま

す。前者は主に戦闘に関する難易度設定。敵から受けるダメージの量などを選択することができます。ちなみに、最低難易度では一部のイベント戦闘を除き、ジェイムスが死亡することはありません。

後者は謎かけの難しさです。この難易度を変更すると、たとえば前述の金庫の鍵を開ける暗号の内

主人公・ジェイムス



「思い出の地、サイレントヒルで待つ」と、亡き妻からの謎の手紙に記されていた言葉を頼りにこの地を訪れた本編の主人公。



サイレントヒルに迷い込んだのはジェイムスだけではないようだ。この女性は一体……

Red Pyramid Thing “三角頭”



ジェイムスの行く手に幾度も立ちはだかる謎の怪物。攻撃が効かず、大銃での攻撃は一撃死の威力。やつを倒すすべはあるのか。



3? 15? 三人の背丈。一体誰のことを指しているのだろう。数字にはどんな意味が……

三人の背丈は三つの指だ。
チビデブ、ノッポにガーリガリ。
のんびり、フツにせわしなく動く。
3でないスコットは15でおやすみ。

容が容易なものから難読なものへと変化するのです。これにより、戦闘は苦手でも謎解きは得意、といったタイプのプレイヤーはサクサク敵を倒して謎解きだけに集中することが可能。

難しいパズルなんか飛ばしてガツガツ戦いたいというプレイヤーも、そう設定することが可能。もちろん、両方を最高難度に設定し、あえて地獄を見ることも、その真逆で気軽に遊ぶのもあり。どんなプレイヤーもゲームを気持ちよく遊ぶことが可能なのです。

「見えない」という恐怖 あなたは目隠しされた獲物

本作のスリル感をあおる最大の要素は、視界が極端に悪いことに尽きます。昼は霧に阻まれ、夜の闇はもちろん、屋内や地下通路などは言わずもがな。プレイヤーが頼りにできるのはジェイムスのともし小な「ライト」の明かりだけ。見たい場所がちやうど見えないう絶妙なカメラワークも相まって、怪物の潜む暗闇に立ち向かわなくてはならない恐怖は底抜けです。

一応、敵が近くにいることを察知できる「ラジオ」というアイテムが存在します。しかし、そのラジオが明らかに反応しているのに怪物は見えないという状況もしばしば。プレイヤーは常に隠れ潜む狩人に狙われる獲物の心境。背筋が凍ること間違いありません。

本作は、派手さこそありません。しかしジャパニーズホラー特有の、じりじりとにじり寄ってくるかのような恐怖を味わうことができます。納涼にはもってこいです。この夏、ぜひ試してみてください。

『サイレントヒル2 最後の詩』と 『サイレントヒル3』が 高画質のHD版となって復活

本稿で紹介した『サイレントヒル2』の完全版『サイレントヒル2 最後の詩』と『サイレントヒル3』が収録されている『SILENT HILL: HD EDITION』が発売中。『最後の詩』では、ヒロイン役の「マリア」をプレイアブルキャラとして使用できるほか、新武器やエンディングが追加されている。『HD EDITION』ならではの画質も魅力。本作を未プレイの方も、すでにプレイされている方も、是非ともお薦めしたい。



SILENT HILL: HD EDITION

PS3

- プレイステーション 3
- KONAMI
- 2012年3月29日 発売中
- 4980円(税込)
- CERO C(15才以上推奨)

ユートピ アドベンチャー

for Adventure
Gamer's Custom

毎度好例のおたよりコーナー! 「Vol.1」ということで絶賛投稿募集受付中の体験版モードで小さくお届けします。次号からはページ増やすよー!

(AVG楽園の住人たち)



山本: 本誌編集長。そういや編集部に入社課題のレビューは『ミッシングパーツ』だった。



みどり: 本誌デザイナーで永遠の14歳。好きな証拠品はスナック菓子のマッチと耕造の日記。

『Vol.1』アンケートに頂いた、読者のゲーム話をご紹介します!

『ダークシード』。私が初めて遊んだアドベンチャーゲームです。キャラクターデザインがH.R.ギーガーだったので、これは強烈そうだな(笑)と思いプレイしたのですが、洋ゲーということもあり当時の私には強烈過ぎでした。難易度が(笑)。(神奈川県/みよん)

【奈良県/テツミン】さすがスーパーCD-ROM2! っと思えるデジタルコミックでしたね。(山)



『銀河お嬢様伝説ユナ』

山 頭の中に大変なことがされちゃうゲーム! 以前NHKの子ども向け番組のホームページ内の和ホラーAVGがとても面白かったです。(高知県/MGU)

山 番組サイトに、そんなブラウザゲーが!? ブラウザゲームってサイトが閉じられたら遊べなくなるし、期間限定メニューみたい。

AVGは探偵、謎解きものというイメージが強いですが、恋愛ものがでてからというものが多くなりました。女性向けもピンキリですが「当たり前」に出会えた時のハマリっぷりといったら……。 (栃木県/TAKA)

み 恋愛要素か。とりあえず眼鏡の才能がある(眼鏡が似合う)男子は悪くないわね!

山 投稿お待ちしてます。次は9月下旬にシユートピングゲームサイドで会いましょう!

編集部Twitter、更新中!!
@gameside

ほぼ毎日更新中!! 無料のミニブログTwitterの編集部公式アカウントです。ゲームの話題や日常のつぶやきが満載。twitterに利用登録をしていない方でも、編集部の発言は誰でも自由に閲覧できます。お気軽にご覧ください!



GAMESIDE BOOKS 公式ページ
<http://gameside.jp/>

ゲームサイド編集部では、ゲームの総合出版「ゲームサイドブックス」をお届けして参ります。最新号の発売情報、内容の試し読み(PDF形式)は、上記の公式サイトにて随時公開! また、メールマガジン「ゲームサイドひみつ情報」(無料/不定期発行)の登録&登録解除も、こちらのサイトから受け付けています。



おたより募集中!!

本誌の感想やリクエスト、イラストなど、郵便またはメールにて受け付けております。

〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコビル 株式会社マイクロマガジン社
ゲームサイド編集部「アドベンチャーゲームサイド」係

Mail: gs@gameside.jp URL: <http://gameside.jp/>

ご意見箱

■アンケートハガキが料金後納郵便じゃなくなってる…苦しくなってますか? (岩手県/SBST)

山 文(ふみ)をしたため、切手を買ひ、水に浸し、静かにハガキに貼る……。一連の仕草が成すハガキ投稿の俺・寂(わび・さび)に目覚めたのです……。 み こうやって強がってるウチは苦しうでもしばらくは大丈夫です。

山本悠作 やまもと・ゆうさく(編集部)

小さな出来事の積み重ねと人との出会いから手がかりが見つかり、限られた時間の中で解決に疾走する『ミッシングパーツ』。プレイ後は現実でも生活や仕事で出会う人との関係を大切にしたい。そして時間の大切さも痛感する。

高橋みどり たかはし・みどり(デザイナー)

『CoD:BO』の隠し要素で『Zork』が遊べてびびったりする、しがないゲーオタ女子。編集部のPC88で『ウイングマンスペシャル さらば夢戦士』をやったら、連載時に読みかけだった原作単行本を全巻大人買いしちゃった。アオイさ〜ん!

ジストリアス じすとリアス(フリーライター)

『RPGツクール』はRPG作成ソフトですが、やがて戦闘システムを極力除外した、『コープスパーティー』『パレット』『青鬼』などのアドベンチャー作品が次々と誕生。にわかツクラーのひとりではありますが、興味深い歴史です。

天野譲二 あまの・じょうじ(TOKYO-MEGAFORCE)

死んだ子の年を数えて早7年目にして27回目、今回はひょんなことから断念せざるを得なかったメガCD『銀河鉄道999』の取材を行えたうえ、それが本誌小特集につながるという、フラグを立てまくりの珍しい取材となりました。

有田シュン ありた・しゅん(シティコネクション)

今回の原稿のために、久々に『ターロンスゲート』をプレーしましたが、相変わらずのカオスな世界観に圧倒されました。名作は色あせません! あと、先日からクラリスディスクの中の人になりました。改めてよろしくお願いします。

糸井賢一 いとい・けんいち(フリーライター)

『風雨来記3』のページには書けなかったけど、僕が北海道に行った本当の理由は……幼い頃、夢の中で出会ったアイヌ衣装を着た女の子に会うためでした。うーんスピリチュアル。もちろん会えなかったよ、現実はずつらなね!

卯月 鮎 うづき・あゆ(フリーライター)

『チュウリップ』をプレイすると、つかつかしげ原へBGMを聴きに行ってしまう。「あのジャズの名曲か?」と思わせて肩すかしが心憎い。『moon』のサントラは持っているのに、『チュウリップ』のサントラは買いそびれ。残念。

風のイオナ かぜのいおな(FLOOR25)

アドベンチャーゲームはなんと言っても推理モノが好き! 犯人当て、アリバイくずし、密室殺人、クロースドサークル……。小説でもドラマでも映画でもなく、ゲームでこれらの要素を楽しみたいんですね。

勝田 周 かつた・しゅう(フリーライター)

『ドラクエX』が1300時間突破。積みゲーがたまるとたまると……。そんな中、カプコンが配信している『えとたん』をiPad miniでちまちま遊んだり。丁寧に作られた、『逆転裁判』ライクな一本です。おたまさんラブですぞ。

酒缶 さけかん(ゲームコレクター)

昨年かマイナビさんと電子書籍への取り組みを始めていて、Amazonで『酒缶』と検索するといくつか見ついていたと思いますが、個人でも『ファミレット』という書籍を作ってみました。やってみると簡単でビックリ。

柴原みちる&船越崇志 しばはら・みちる&ふなこし・たかし(STUDIO-M)

この号の進行中、ちょうど事務所移転でバタバタ。しかし、柴原の知人の下村氏&世儀氏がシナリオを担当している脱出アドベンチャーシリーズだけはと、担当させていただきます。お試し版もありますので、ぜひお気軽に挑戦を!

下畑典明 しもはた・のりあき(An-EDITOR.)

かつて山本編集長のレビュー記事を読んで『ミッシングパーツ』をプレイした自分が、今度はそのレビューを書くことになるとは……。本作の素晴らしさが少しでも多くの人に伝われば、またとない幸せです。

芹澤正芳 せりざわ・まさよし(武蔵野プロ)

私が『シュタゲ』の特集を書くことになるとは。これも運命石の扉の選択か。「フュー・ハッハ!」。というワケで久しぶりにプレイしたら面白いのなんの。関連する小説やドラマCDもそろえてしまった。みんなもプレイしよう!

高岡昌己 たかおか・まさみ(フリーライター)

X1が欲しかったのだが自分の予算では謎めいたパソコンしか買えなかった。そのため『惑星メフィウス』や『テゼニランド』などは友人の家に上がり込んでプレイ。ゲームの印象はもちろん当時の風景や交わした会話まで思い出される。

多根清史 たね・きよし(フリーライター)

『オトナアニメ』スーパーバイザー/フリーライター。ファミコン30周年ということで、『超ファミコン』(太田出版)発売中です! 『GAME KING 高橋名人 VS 毛利名人』27年目の真実も明かされていますので、よろしくお願いします。

多摩川かせんじき たまがわ・かせんじき(武蔵野プロ)

アドベンチャーゲームサイド、創刊! 『ゲームジャーナリズム』を体現する旗手として、いち読者としてもこれからの活躍に期待しております。これを機にサウンドノベルシリーズコンプするか!

富島宏樹 とみしま・ひろき(フリーライター)

最近嬉しかったのは、発売中の『熱血!ファミ道』という本で、荒井清和氏に自画像を描いていただける機会にめぐり合えたこと。ゲーム雑誌を読み倒して青春を過ごした身として、氏の絵は特別です。光栄過ぎて泣きそうな夏でした。

鳥辺野 九 とりべの・きゅう(フリーライター)

アドベンチャーゲームと言えばやっぱりゲームブックが好きです。読んでいくうちに自分が主人公になって冒険をするつのにどつぱりとはまってしまつて夏休みの読書感想文にゲームブックを選びました。ええ、怒られました。

長門克弥 ながと・かつや(フリーライター)

元『ゲームサイド』編集長門克弥、恥ずかしながら戻ってまいりました。ペンネームを使おうか迷いましたが、今回は本名で。ガッツリ編集業務ができる環境でしたら、丸ごと1冊マイクロキャビンの本、作りたいんですけどねえ。

hally ハリー(VORC)

『物語とインタラクション』は本来、水と油の関係とあるゲーム研究者は喝破する。ならば物語に最も近いAVGは最も無謀なゲームジャンルだ。未だ万人向けのスタイルが確立されざる永遠の未完成品。それもまたAVGの醍醐味である。

レンチ・ロッカク れんち・ろっかく(フリーライター)

今回担当させていただいた『サイレントヒル2』。発売当時、リアルタイムでプレイしていた時に住んでいた部屋は、ベランダから墓場を一望できる所でした。あの部屋でホラーは今の私には多分無理。若い頃は勇気がありました。

箭本進一 やもと・しんいち(フリーライター)

ゲームを後世のために保存する『ゲーム保存協会』のインタビュー、いい意味の驚きが伝わってれば幸いです。ファミコンのレビューや高橋名人VS毛利名人対決の真相が載った単行本『超ファミコン』(共著)発売中です。



「ゲームサイド」シリーズの電子版が「BOOK☆WALKER」で購入できるようになりました。PCやスマホからアクセスしてご利用ください。「BOOK WALKER」と検索!!



MICRO MAGAZINE
オンラインストア
<http://micromagazine.net/shop/>

「ゲームサイド」シリーズなど、マイクロマガジン社発行物の電子版(PDF)を販売中! お買い得な「製本版+電子版セット」も各号数量限定販売!

【バックナンバー購入方法】

●amazonなど、ネット通販のご利用 各ネット通販サイトにアクセスの上、利用規約に沿って、ご利用ください。

●お近くの書店でのお取り寄せ ①お近くの書店にて、書店員さんに「本の注文」をご相談ください。②「購入したい本書の名前と号数(例:シューティングゲームサイドVol.〇)」「購入したい冊数」「お客様の住所・氏名・電話番号」を、書店員さんにお伝えください。③書店に本誌が届くまでの日数は、書店や地域によって異なります。ご注文の際に書店にご確認ください。



シューティングゲームサイド Vol.0

ゲームサイド編集部:編集

ISBN978-4-89637-378-3 A5判・1344円(税込)

前身誌「GAMESIDE」の加筆復刻号。●シューティングゲーム関連記事を収録●ナムコ・アーケードSTG「ナスカの地上絵」誕生秘話●グラディウスの宇宙07改●ダライアスの深層 EXTRA VERSION



アクションゲームサイド Vol.B

ゲームサイド編集部:編集

ISBN978-4-89637-416-2 A5判・1260円(税込)

前身誌「GAMESIDE」の加筆復刻号。●悪魔城ドラキュラ シリーズ特集●今こそ誇れ!! メガドライブ●ゲームヒロイン グラフィティ●マドゥラの翼&トモちゃん●死霊戦線●フォーセット アムール



シューティングゲームサイド Vol.1

ゲームサイド編集部:編集

ISBN978-4-89637-348-6 A5判・1260円(税込)

●ダライアスバーストAC●ライジング・エイティングSTGの軌跡●ハードソンSTG キャラバン戦士の記憶●同人STG座談会●スペースインベーダー インフィニティジーン●ゲーム音楽:ペイシスケイプ



アクションゲームサイド Vol.1

ゲームサイド編集部:編集

ISBN978-4-89637-402-5 A5判・1260円(税込)

●ワルキューレの冒険・伝説・栄光●マリオブラザーズ シリーズ●機装狼兵ガンハウンドEX●閃乱カグラ Burst・紅蓮の少女達●LA-MULANA(ラ・ムラーナ)●コード・オブ・プリンセス



シューティングゲームサイド Vol.2

ゲームサイド編集部:編集

ISBN978-4-89637-365-3 A5判・1365円(税込)

●グラディウスの軌跡●ダライアスバーストAC 開発者トークショー誌上再録●ZUNTATAシューティング音楽史●SNKシューティングの記憶●ゲーム音楽:藤田晴美



アクションゲームサイド Vol.2

ゲームサイド編集部:編集

ISBN978-4-89637-429-2 A5判・1260円(税込)

●メタルギア シリーズ特集●ドラゴンズクラウン●アホモちゃんばら 並木学&堀井直樹インタビュー●さよなら海腹川背 近藤敏信インタビュー●ひなのふわふわドリーム ですのや☆インタビュー



シューティングゲームサイド Vol.3

ゲームサイド編集部:編集

ISBN978-4-89637-371-4 A5判・1365円(税込)

●ギャラガ30周年とUGSF構想●魔女っ子シューティング特集●エスカトス●星霜鋼機ストラニア●ゲーム音楽:k.h.d.n.●ゲーム音楽:古川もとあき



アドベンチャーゲームサイド Vol.0

ゲームサイド編集部:編集

ISBN978-4-89637-426-1 A5判・945円(税込)

前身誌「GAMESIDE」の加筆復刻号。デッド・ゾーン&リップルアイランド●アイドルハ犬伝 制作者インタビュー●竹本泉ゲーム特集●美少女ノベルゲーム読解講座●ノスタルジア1907 幻のシナリオ



シューティングゲームサイド Vol.4

ゲームサイド編集部:編集

ISBN978-4-89637-384-4 A5判・1365円(税込)

●東亜プラン特集 上村建也&弓削雅穂インタビュー●鋼鉄帝国 開発秘話●PixelJunk サイドスクローラー●ゲーム音楽:慶野由利子●ゲーム音楽:葉山宏治



ゲームになった映画たち 完全版

ジャンクハンター吉田:編著

ISBN978-4-89637-354-7 AB判・2310円(税込)

「ゲームになった映画たち」に100ページの書き下ろしを加えた「完全版」。映画が原作のゲーム360タイトル以上を読み解くシネマゲーム研究読本。ゲームデザイナー須田剛一氏へのインタビューも収録。



シューティングゲームサイド Vol.5

ゲームサイド編集部:編集

ISBN978-4-89637-389-9 A5判・1365円(税込)

●サンダーフォース特集●ダライアスバーストSP●ワイルドガンズ 開発秘話●オーバーホライゾン 開発秘話●ゲーム音楽:慶野由利子●ゲーム音楽:国本剛章



放課後、ゲームセンターで～電子の精たちに捧ぐ～

箭本進一:著 坂本みねぢ:カバーイラスト

ISBN978-4-89637-351-6 B6判・1260円(税込)

『グラディウス』の起動音楽に心ふるえた早朝のゲームセンター、『ストII』に興奮した日々……。アーケードからファミコンまで、ゲームをめぐる11編を描いたゲーム青春小説。「GAMESIDE」連載「電子の精たちに捧ぐ」の単行本。



シューティングゲームサイド Vol.6

ゲームサイド編集部:編集

ISBN978-4-89637-410-0 A5判・1260円(税込)

●ドラゴンスピリット25周年記念特集●ゼビウス30周年トリビュートアルバム●ギンガフォース●DODONPACHI MAXIMUM●Super Chain Crusher Horizon●ゲーム音楽:山中季哉



21世紀ファミコン

恋バラ支部長:著 波多野ユウスケ:漫画

ISBN978-4-89637-335-6 B6判・1260円(税込)

「スーパーマリオ」の対戦方法など「ファミコンの新しい遊び方」を研究し実践プレイ!「GAMESIDE」の最長寿連載「全てはファミコンのために。」の単行本。波多野ユウスケの描く「ファミ」の4コママンガも大幅加筆修正して収録。



シューティングゲームサイド Vol.7

ゲームサイド編集部:編集

ISBN978-4-89637-419-3 A5判・1260円(税込)

●ギャラクシアンを作った男たち●VECTROS・小倉久佳音画制作所●カラドリウス●VRITRA●GUN FRONTIER, METAL BLACK, DINO REX トークショーレポート●ゲーム音楽:斉藤康仁



ゲーム職人 第0集 ゲーム文化を支えた37人の証言

ゲームサイド編集部:編集

ISBN978-4-89637-281-6 A5判・1575円(税込)

「ユーズド・ゲームズ」「ナイスゲームズ」「ユーゲー」誌面で収録された貴重なインタビューの数々をぎっしりと凝縮! ゲーム業界人とクリエイターたち37人の貴重な証言を、過去10年分にわたり収録しました。



アクションゲームサイド Vol.A

ゲームサイド編集部:編集

ISBN978-4-89637-407-0 A5判・1365円(税込)

前身誌「GAMESIDE」の加筆復刻号。●ロックマン シリーズ特集●ナムコ アーケードアクション●アクションゲーム名作選●レトロポリタン美術館●セガ道



ゲーム職人 第1集 だから日本のゲームは面白い

鳴原盛之:著 虎井安夫:カバーイラスト

ISBN978-4-89637-267-0 A5判・1575円(税込)

ゲームを作るプロがいる。ゲームを売るプロがいる。遊び手に夢を届け続ける「ゲーム職人」たちの「言葉」を集めた、珠玉のインタビュー集。

【ゲームサイドブックス有力取扱店一覧】

毎号、本誌を入荷いただいているお店です。一部のお店では、バックナンバーのお取り扱いも頂いております。
在庫状況は各店に、ご相談ください。

【書店】

TSUTAYA サーモンパーク店

ジュンク堂書店 盛岡店

ミライア 本荘店

まつもと書店 ラッキー店

北真堂 天童店

サンライズ 御幸ヶ原店

ジュンク堂書店 高崎店

芳林堂書店 所沢駅ビル店

竹島書店 草加店

宮脇書店 行田持田店

COMIC ZIN 秋葉原店

書泉ブックタワー

有隣堂 ヨドバシAKIBA店

書泉ブックマート

くまざわ書店 コミックランドビーワングランデュオ蒲田店

紀伊國屋書店 新宿南店

紀伊國屋書店 新宿本店 Comic&DVD フォレスト

芳林堂書店 高田馬場店

芳林堂書店 コミックプラザ店

ジュンク堂書店 池袋本店

真光書店 本店

まんが王 八王子店

有隣堂 コミック王国横浜駅西口店

有隣堂 センター南駅店

文教堂書店 鶴ヶ峰店

BOOKSなかだ 本店 コミックラボ

島田書店 花みずき店

三洋堂書店 上前津店

ヴィレッジヴァンガード イオン扶桑店

宮脇書店 千里丘店

明屋書店 下関長府店

ブックイン高知

喜久屋書店 小倉店

クエスト 小倉本店

ジュンク堂書店 福岡店

福家書店 福岡店

フタバ図書 TERA福岡東店

紀伊國屋書店 佐賀店

ヴィレッジヴァンガード 熊本パルコ店

ジュンク堂書店 大分店

ひょうたん書店

北海道千歳市東郊1-4-1-3

岩手県盛岡市大通2-8-14 MOSSビル3F・4F

秋田県由利本荘市東梵天257

秋田県横手市十文字町仁井田東22-1

山形県天童市北久野本2-4-6

栃木県宇都宮市御幸ヶ原町59-11

群馬県高崎市八島町46-1 高崎ビブレ6・7F

埼玉県所沢市日吉町1-11 所沢ステーションビル2F

埼玉県草加市西町976-1

埼玉県行田市持田964-1

東京都千代田区外神田1-11-7 高和秋葉原ビル

東京都千代田区神田佐久間町1-11-1

東京都千代田区神田花岡町1-1 ヨドバシAKIBAビル7階

東京都千代田区神田神保町1-21-6

東京都大田区蒲田5-13-1 東館6F

東京都渋谷区千駄ヶ谷5-24-2 タカシマヤタイムズスクエア

東京都新宿区新宿3-17-7

東京都新宿区高田馬場 1-26-5 FIビル3・4・5F

東京都豊島区西池袋1-18-2 藤久ビル西1号館B1

東京都豊島区南池袋2-15-5

東京都調布市布田1-36-8

東京都八王子市東町1-10 グランデハイツ1F

神奈川県横浜市西区南幸1-4-B1F

神奈川県横浜市都筑区茅ヶ崎中央1-1(市営地下鉄センター南駅構内3F)

神奈川県横浜市旭区鶴ヶ峰2-30

富山県富山市掛尾町180-1

静岡県島田市旗指488-1

愛知県名古屋市中区大須3-10-16

愛知県丹羽郡扶桑町南山名高塚5-1 イオン扶桑SC2F

大阪府摂津市千里丘東3-7-27ブランドール千里丘1F

山口県下関市才川2-12-7

高知県高知市旭駅前町18

福岡県北九州市小倉北区京町3-1-1セントシティ北九州アイム9F

福岡県北九州市小倉北区馬借1-4-7

福岡県福岡市中央区天神1-10-13メディアモール天神1~4F

福岡県福岡市中央区天神1-11-11天神コアビルB1

福岡県糟屋郡粕屋町大字酒殿字老ノ木192-1-2001 イオンモール福岡ルクル2F

佐賀県佐賀市兵庫町兵庫北土地地区画整理地内22街区 ゆめタウン佐賀2F

熊本県熊本市手取本町5-1 熊本パルコ9F

大分県大分市中央町1-2-7大分フォーラス8F

鹿児島県鹿児島市西田2-8-7

【ゲーム専門店】

スーパーポテト 秋葉原店

トレーダー4号店・カオス館

レトロゲーム フレンズ

ファミコンショップ マリオ新橋店

ゲーム探偵団

ファミックス 吉塚店

東京都千代田区外神田1-11-2 北林ビル3F/4F/5F

東京都千代田区外神田3-14-8

東京都千代田区外神田6-14-13 ゆで太郎外神田ビル2階3階

東京都港区新橋2-16-1 ニュー新橋ビル3階 346号

大阪府大阪市浪速区日本橋5-12-6

福岡県福岡市博多区吉塚本町2-49

【ゲームセンター】

ナツゲーミュージアム

高田馬場ゲーセン・ミカド

東京都千代田区神田佐久間町2-13城之内ビル1F

東京都新宿区高田馬場4-5-10 オアシスプラザビル1F・2F

※店舗様へ……有力取扱店掲載希望の際は、弊社販売営業部 03-3206-1641 までご連絡ください。

■ 編集後記

アドベンチャーゲーム&ノベルゲーム専門誌として本格始動した「アドベンチャーゲームサイドVol.1」、いかがでしたでしょうか？ 旧誌GAMESIDEからの再録復刻号「Vol.0」を3月に発行しましたところ、おかげさまで好評をいただき、今回の「Vol.1」から不定期刊行となりました。応援いただきました皆様に厚くお礼申し上げます。本誌の本格始動にあたって、まずは本誌がテーマとするアドベンチャーゲームの歴史と歩みと現状を振り返ることにしました。それが巻頭特集「アドベンチャーゲームの歴史」です。①ゲームとしての進化の歴史。②音楽・音響の歩み。③原点であるテキストアドベンチャーの現在。④歴史的な名作が失われていく危機感と保存活動。⑤今、名作を体験する手段。以上5つがテーマです。本誌は旧誌GAMESIDEの頃からレトロゲームの魅力の紹介と再評価に注力して参りましたので、レトロゲーム・新作ゲームを問わず、今後も広く扱っていきたいと考えています。表紙の『MISSINGPARTS』は80～90年代のコマンド選択式アドベンチャーと00年代ノベルゲームの両方の魅力を兼ね備えた名作と、個人的には考えていまして、新旧の魅力という視点から今回の「Vol.1」の表紙にご登場をいただきました。さて、次号「Vol.2」は12月下旬を目指しています。より良い誌面をお届けしたいと切に思っておりますので、叱咤激励、お待ちしております！（山本）

ライター募集中！

編集部では本誌の原稿を書いて頂けるライターを募集しております。

■応募要項■

編集やライターなど実務経験のある方や編集知識に優れた方はもちろんのこと、実力次第では未経験者や兼業ライターも歓迎致します。

<必要書類>

- ①履歴書（PCのメールアドレスを必ず明記）
 - ②自由課題（ゲームの紹介文やコラム、企画原稿など。形式は自由）
- ※経験者の方は雑誌・書籍・WEB等に掲載された記事のコピーを同封。
※募集はPCとネット環境をお持ちの方に限ります。
必要書類を「ゲームサイド編集部ライター応募」係宛に郵送後、
gs@gameside.jpまで書類発送完了の旨メールでご連絡ください。
応募から2カ月が過ぎても編集部から連絡がない場合は不採用とご了承ください。

著作物の扱いと引用についての基本方針

※本書に引用されているゲームタイトル及びすべての画像は、各著作権者の登録商標及び著作物となります。

※弊誌ではゲーム紹介記事におきましては著作権者であるメーカー各社協力のもと、画面写真及び図版を掲載しております。

※一部の批評記事・研究記事・評論記事におきましては著作権法第三十二条「公表された著作物は、引用して利用することができる。この場合において、その引用は、公正な慣行に合致するものであり、かつ、報道、批評、研究その他の引用の目的上正当な範囲内で行なわれるものでなければならない。」の見解に基づき、ゲーム文化の批評・研究を目的として必要最小限（1枚）の写真及び図版を引用しております。ならびに、著作権法第四十八条「著作物の出所を、その複製又は利用の態様に応じ合理的と認められる方法及び程度により、明示しなければならない。」の見解に基づき、当時または現在の出所及び出典を明示しております。

ご理解の程、宜しくお願い申し上げます。

Adventure GAMESIDE

アドベンチャーゲームサイド Vol.1 ※電子版
2013年8月15日 初版発行

STAFF

●発行・編集人 武内静夫

●編集 山本悠作（ゲームサイド編集部）

●編集補助・記事 ジストリアス

●記事

天野譲二（TOKYO-MEGAFORCE）
有田シュン（シティコネクション）
糸井賢一
卯月 鮎
風のイオナ（FLOOR25）
勝田 周
酒缶（ゲームコレクター）
柴原みちる（STUDIO-M）
下畑典明（An-EDITOR.）
芹澤正芳（武蔵野プロ）

高岡昌己
多根清史
多摩川かせんじき（武蔵野プロ）
富島宏樹
鳥辺野 丸
長門克弥
hally（VORC）
船越崇志（STUDIO-M）
箭本進一
レンチ・ロツカク

●イラスト

波多野ユウスケ

●記事協力

特定非営利活動法人 ゲーム保存協会
巽 吟子

●タイトルロゴ&表紙&本文デザイン

高橋みどり（マイクロハウス）

●本文デザイン

横尾清隆（マイクロハウス）

●Special Thanks

特定非営利活動法人 ゲーム保存協会 Game Preservation Society



<http://www.gamepres.org/>

●発行

株式会社マイクロマガジン社
URL <http://micromagazine.net/>
〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコビル
TEL 03-3206-1641 FAX 03-3551-1208（販売営業部）
TEL 03-3551-9569 FAX 03-3551-6146（編集部）

©2013 MICRO MAGAZINE Printed in Japan

本書の無断転載は、著作権法上の例外を除き、禁じられています。
本書の内容に関する電話でのお問い合わせは、一切受け付けておりません。
また各メーカーへのお問い合わせもご遠慮くださるよう、お願い申し上げます。

読者プレゼント

本誌をご購読いただきました皆様に
プレゼントをご用意しました! 奮ってご応募ください。

応募〆切
2013年
10月10日
当日消印有効

<p>1 名作を体験しよう PSPソフト MISSING PARTS the TANTEI stories Complete 編集部提供</p>  <p>1名様</p>	<p>2 沖縄旅行ゲームの完全ガイド 攻略本 風雨来記2 オフィシャルコンプリートワークス 編集部提供</p>  <p>1名様</p>	<p>3 レア盤未開封品お蔵出し! 音楽CD Memories Off 8bit arrange 編集部提供</p>  <p>1名様</p>	<p>4 本誌記事でもおなじみの 多根氏&箭本氏が大執筆! 書籍 超ファミコン 編集部提供</p>  <p>1名様</p>
<p>5 ダウンロードゲームを遊ぼう! ニンテンドー プリペイドカード3000円 編集部提供</p>  <p>1名様</p>	<p>6 ダウンロードゲームを遊ぼう! プレイステーション ネットワーク カード3000円 編集部提供</p>  <p>1名様</p>	<p>7 ダウンロードゲームを遊ぼう! Xbox LIVE 1400 マイクロソフト ポイント 編集部提供</p>  <p>1名様</p>	<p>8 次号もよろしくお願ひします 全国共通図書カード 1000円 編集部提供</p>  <p>1名様</p>

応募方法

官製ハガキに、住所・氏名と下記のアンケートの回答をご記入のうえ、下記の宛先までお送りください。
プレゼント当選者の発表は、賞品の発送をもって代えさせていただきます。
〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
マイクロマガジン社 ゲームサイド編集部 アドベンチャーゲームサイド Vol.1 アンケート係

①ご希望のプレゼント品の番号

②本書をどこで知りましたか?(1つだけ、お選びください)

1. 書店で見て
2. 人に勧められて
3. ニュースサイト、個人サイト、SNS
4. Twitter
5. 弊社の公式サイト・ブログ
6. 弊社メールマガジン

③本書を買った動機は何ですか?(複数回答可)

- A. 表紙が気に入ったから
- B. []の記事が載っていたから(※ページをご記入ください)
- C. 「シューティングゲームサイド」「アクションゲームサイド」「アドベンチャーゲームサイド」または「ゲームサイド」も読んでいたから
- D. 試しに買ってみた

④本書を読んだ感想を、下記の項目からお選びください

- ・表紙デザイン (非常に良い 普通 悪い 非常に悪い)
- ・本の大きさ (ちょうどいい 小さすぎる)
- ・記事内容 (非常に良い 普通 悪い 非常に悪い)
- ・価格 (高い 普通 安い)
- ・ページ数 (多い ちょうどいい 物足りない)

⑤面白かった記事、不満があった記事のページ数を、それぞれ3つまでご記入ください また、その理由などありましたらご記入ください

⑥特集してほしいゲームをご記入ください(1つだけ)

⑦特集してほしいメーカーをご記入ください(1社だけ)

⑧最もゲームを遊ぶのは、どの環境ですか? (複数回答可)

- ・アーケード
- ・Wii U
- ・Wii
- ・3DS
- ・DS
- ・PlayStation 3
- ・PS Vita
- ・PSP
- ・Xbox 360
- ・その他レトロゲーム機
- ・iPhone/iPad/iPod touch
- ・Android
- ・携帯電話
- ・PC
- ・ブラウザゲーム
- ・同人ゲーム

⑨本書へのご希望やお気づきの点など、何でも結構ですので、お書きください



ミッシングパーツ

MISSING PARTS

the TANTEI stories

Complete



© 2012 FOG/O-TWO/SYSTEM PRISMA/Nippon Ichi Software, Inc.



SPECIAL ISSUE 巻頭特集

それはPCゲーム黎明期から始まった

1 アドベンチャーゲームの歴史

- 10 テキストアドベンチャーは死なず
- 13 アドベンチャーゲームの音楽史
- 18 消えゆくゲームを保存する ゲーム保存協会インタビュー
- 24 往年の名作AVGを今こそ遊ぼう! プロジェクトEGG



ISSUE 特集

未プレイなら今すぐ始めろ!

25 STEINS;GATE シリーズ入門



ISSUE 特集

フォグの最近作をクローズアップ!

- 34 MISSINGPARTS the TANTEI stories Complete
- 45 風雨来記3
- 54 封印



TOPICS 話題作

発売中の作品から発売前の期待作まで、魅力を紹介!

- | | |
|----------------------|---------------------------------------|
| 56 特殊報道部 | 74 白衣性恋愛症候群 RE:Therapy |
| 60 流行り神 シリーズ | 76 スーパーダンガンロンパ2 さよなら絶望学園 |
| 62 脱出アドベンチャー | 78 CHAOS;HEAD NOAH |
| 旧校舎の少女/魔女の住む館 | 82 ルートダブル |
| 66 怪獣が出る金曜日 | Before Crime*After Days Xtend edition |
| 68 宇宙船ダムレイ号 | 86 Red Johnson's Chronicles |
| 70 スキタイのムスメ:音響的冒険劇 | 88 解放少女 SIN |
| 72 ある青春の物語 高円寺女子サッカー | |



ISSUE 特集

発売中止となったゲームの真相を解き明かす!

90 幻のゲームを追え! メガCD未発売作『銀河鉄道999』 遠藤正二郎&宮内信子インタビュー



ISSUE 特集

プレイステーションが生んだ異形のアジアゴシックAVG

100 クーロンズ・ゲート 再検証!



ISSUE 情報

グッズ&本&イベント&ゲーム音楽

- 106 ホビー情報
- 108 ゲーム書評
- 109 大阪リアル脱出ゲームシリーズ 夜の遊園地からの脱出atひらかたパーク
- 110 劇音!



VARIEY バラエティ

AVGファンのためのゲームコラムコーナー

- | | |
|-----------------------------|-------------------|
| 114 パソコン ADVENTURE Magazine | 120 キャラクター名鑑 |
| 116 出発! アドベチック天国 | 122 アドベンチャーゲーム名作選 |
| 118 美少女ゲーム読解講座 | |



COMMUNICATION コミュニケーション

おたより募集! 読者コーナー

- 124 読者コーナー ユートピアアドベンチャー
- 125 ゲームサイド横町
- 表3 読者プレゼント